Aménagements pour le jeu des enfants d'âge scolaire (6 à 14 ans)

Document consultatif

Canada

Aménagements pour le jeu des enfants d'âge scolaire (6 à 14 ans)

Document consultatif

préparé par la

Société canadienne d'hypothèques et de logement
Décembre 1979

Prix : $2,00 :

Also available in English

ISBN 0-660-90450-0
N° au cat.: NH 17-13/1980F

92-05910/

Table des matières

Avant-propos	1
Introduction	3
Le droit de l'enfant au jeu	5
L'enfant, de 6 à 14 ans	7
Besoins des utilisateurs et catégories d'activités	17
Choix des activitiés récréatives; détermination du lieu et de l'espace	33
Étude des composantes du plan d'aménagement	49
Exemples d'aménagements, avec devis estimatifs	75
Participation des résidents à la gestion et à l'entretien des aires de jeu	87
Résumé des principes d'aménagement	97
Documentation de la SCHL et bibliographie	101
Glossaire	109
Index	113

Avant-propos

La Société canadienne d'hypothèques et de logement (SCHL) a entrepris de publier une série de guides d'aménagement dont l'utilisation est liée à celle de l'ouvrage intitulé *Critères d'aménagement du terrain* (NHA 5214), qui énonce les principes régissant la planification des sites pour les ensembles domiciliaires financés en vertu de la Loi nationale sur l'habitation.

Ces guides d'aménagement complètent et précisent les renseignements contenus dans *Critères d'aménagement du terrain*. Ils expliquent et illustrent plus abondamment les principes à considérer dans la planification et la conception des divers éléments d'un ensemble domiciliaire. Nous espérons que les renseignements qu'ils contiennent seront utiles à toutes les personnes intéressées à la réglementation, à la conception et à l'aménagement des complexes domiciliaires en leur révélant des solutions susceptibles de mieux répondre aux attentes de chacun.

Le présent ouvrage, destiné plus particulièrement aux ensembles d'habitations familiales de plus de 22 logements par hectare, fait partie de cette série de guides. Il a été réalisé par le personnel de la Société canadienne d'hypothèques et de logement travaillant sous la direction de M^me^ Polly Hill, conseillère, Service consultatif sur le cadre de vie de l'enfant. La Société remercie cordialement de leur aide M. William Mann, auteur des illustrations, et tous ceux qui ont participé à l'élaboration de la version définitive de l'ouvrage.

Les lecteurs sont priés de faire parvenir leurs commentaires et suggestions au:

Service consultatif sur le cadre de vie de l'enfant
Société canadienne d'hypothèques et de logement
Bureau national
Chemin de Montréal
Ottawa (Ontario)
K1A 0P7

Introduction

Le terme « enfant d'âge scolaire » désigne, dans le présent ouvrage, les enfants de 6 à 14 ans, soit la période pendant laquelle ils fréquentent l'école primaire et commencent leurs classes secondaires.

Les possibilités d'aménagement exposées ici visent essentiellement les ensembles domiciliaires à concentration moyenne et élevée, à l'exclusion des aménagements traditionnels d'habitations unifamiliales à faible densité.

De l'avis des résidents d'ensembles domiciliaires à concentration moyenne ou élevée, il semble que les jeux des enfants d'âge scolaire viennent en conflit avec les activités des autres groupes d'âge. On trouvera dans le présent document des principes directeurs pour la conception, la localisation et l'aménagement des aires de jeu des enfants d'âge scolaire en vue d'atténuer ces conflits et de satisfaire aux besoins de cet âge particulièrement actif. Ces principes peuvent tout aussi bien s'appliquer aux ensembles domiciliaires existants, aux ensembles bâtis dans des quartiers déjà construits, aux quartiers en cours de restauration ou d'amélioration, aux propriétés scolaires à usage communautaire et aux parcs publics.

Il conviendrait de prendre connaissance des politiques municipales en matière d'installations récréatives avant d'entreprendre des travaux; à défaut de telles politiques, on trouvera dans le présent ouvrage la description de divers types d'aires de jeu convenant aux enfants d'âge scolaire. Nous osons espérer que les municipalités qui se sont dotées de mécanismes de surveillance relativement à l'aménagement de leur territoire trouveront dans cet ouvrage des indications utiles pour l'élaboration de leur réglementation.

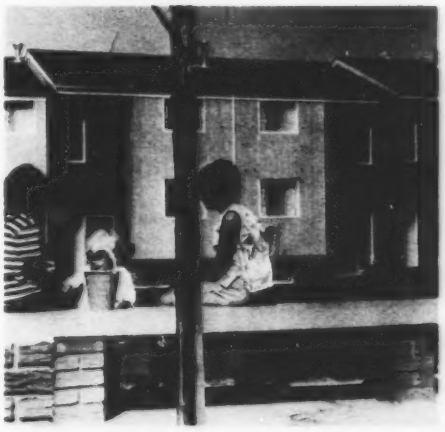
La publication de la SCHL intitulée *Critères d'aménagement du terrain* (NHA 5214) énonce les normes suivantes sous la rubrique « Aires de jeu pour enfants »:

« Dans un projet d'ensemble planifié de plus de 20 logements familiaux (deux chambres à coucher ou plus) bien situés, il faut prévoir des terrains de jeux bien aménagés pour les enfants d'âge préscolaire et d'âge scolaire. À cette fin, on calcule un minimum de 2,5 m² par chambre à coucher (sauf la chambre des maîtres). Les terrains de jeux font partie de l'aire d'agrément minimal. »

Cette superficie minimum de 2,5 m² d'aire de jeu par chambre vise à satisfaire les besoins des enfants d'âge scolaire et préscolaire, ces derniers pouvant disposer d'un espace équivalent à 1 m² par chambre (voir *Aires de jeux pour enfants d'âge préscolaire*, NHA 5138), leurs aînés pouvant occuper le reste. Bon nombre des activités des enfants d'âge scolaire sont également pratiquées par toute la famille. Cependant, les espaces communautaires (trottoirs, pelouses, etc.) qui ne sont pas réservés en exclusivité aux enfants d'âge scolaire ne devraient pas être compris dans la surperficie minimum de 1,5 m² prévue pour les jeux des enfants de cet âge. N'entreront donc dans le calcul des espaces affectés aux enfants d'âge scolaire que les aires de jeu qui, par leur nature même, sont peu susceptibles d'être utilisées par les adultes (comme les terrains contenant les appareils d'escalade, les glissoires en tunnel, etc.).

Le présent guide tient compte du fait que l'enfant d'âge scolaire utilise pour ses jeux toute l'étendue de l'ensemble domiciliaire; pour que ces jeux s'harmonisent avec les activités des autres groupes d'âge, il importe que ses besoins soient reconnus et satisfaits dès l'étape de la conception du projet domiciliaire.

Le cadre de vie de l'enfant peut être varié, intéressant et chaleureux.



Un cadre de vie trop bien structuré devient vite ennuyeux.

Le droit de l'enfant au jeu

Le milieu peut-il devenir trop contraignant?

Le quartier peut influencer les perspectives d'avenir de l'enfant.

Un bon cadre de vie pour élever des enfants. Les caractéristiques d'un quartier — sa composition physique, sociale, ethnique et culturelle — ont une influence marquante sur l'attitude des enfants, surtout les enfants d'âge scolaire (entre 6 et 14 ans), à l'égard des jeux et des autres enfants. Bien qu'ils s'éloignent plus loin de la maison que leurs cadets, ces enfants restent tributaires des adultes pour la plupart de leurs déplacements. Leur territoire autour de la maison est délimité par le périmètre qu'ils peuvent atteindre à pied ou à bicyclette.

Ce « fief » qui est le leur peut être plein d'attraits et d'amis de tous les âges ou, au contraire, monotone et isolé, ou pire encore, surpeuplé et dangereux. Dans le présent chapitre, nous nous efforcerons de faire ressortir les principes d'un aménagement rationnel du milieu qui, en favorisant le jeu, créera un cadre propice à l'éducation des enfants.

Chaque type de quartier impose des contraintes particulières au jeu des enfants. Ainsi, les banlieues à faible densité de construction, où les enfants sont peu nombreux et les points de ralliement à peu près inexistants, peuvent condamner un enfant à la solitude; par contre, les quartiers plus anciens et très densément peuplés d'une ville rendront les contacts pratiquement inévitables du simple fait de la proximité. Les possibilités de jeu dans les banlieues peuvent être sûres, mais sans attrait pour les enfants, tandis que dans les villes, elles seront plus variées, mais risqueront aussi d'être plus dangereuses, sinon interdites. Les enfants, bien sûr, s'adaptent à tout, et c'est probablement cette faculté qu'ils

ont de toujours dénicher des endroits pour jouer (convenables ou non à nos yeux d'adultes) qui nous fait oublier leurs besoins spécifiques en cette matière. La plupart de nos quartiers sont en effet construits pour répondre avant tout aux besoins des adultes. Les enfants, qu'ils le veuillent ou non, devront s'adapter à ce monde; c'est uniquement grâce à leurs ressources d'énergie et d'imagination qu'ils y parviendront finalement.

Dans la planification des nouveaux complexes domiciliaires et la transformation des vieux quartiers urbains, nous ne saurions faire fi de notre responsabilité collective à l'égard des générations à venir. Le quartier peut avoir une influence marquante sur l'avenir de l'enfant et ses possibilités de succès. Un milieu trop contraignant risque en fin de compte de priver l'enfant de son droit fondamental à sa jeunesse, en lui interdisant d'expérimenter et d'explorer le monde en toute liberté, et à sa manière, dans un cadre à la fois sûr et intéressant.

Le jeu tient une place prépondérante dans le développement global de l'enfant, puisque bien plus qu'un passe-temps, le jeu est la vie même. Pour l'enfant, le jeu est instinctif, volontaire, spontané, naturel, curieux. Le jeu, c'est l'expression, c'est l'union du geste et de la pensée. Le jeu procure un sentiment de satisfaction et d'accomplissement. Il est l'instrument du développement physique, social, affectif, intellectuel et créateur de l'enfant. Le jeu constitue donc pour lui un moyen d'apprendre à vivre. Dès lors, il incombe aux urbanistes et aux promoteurs de concevoir des ensembles domiciliaires pouvant offrir aux enfants une grande variété d'expériences de jeu qui leur permettront de se développer pleinement à mesure qu'ils parviendront à l'âge adulte.

Le jeu tient une place prépondérante dans le développement global de l'enfant.

Le jeu est l'union du geste et de la pensée.

L'enfant, de 6 à 14 ans

Les relations avec les camarades s'intensifient.

Nous avons déjà indiqué que l'expression « enfants d'âge scolaire » désignait, dans le présent contexte, les enfants de 6 à 14 ans, soit cette période pendant laquelle ils fréquentent l'école primaire et commencent leur cours secondaire. Pour être en mesure de fournir à ce groupe l'environnement dont il a besoin, il faut bien comprendre ses traits de caractère.

Au début de la période qui retient notre attention, soit vers 6-7 ans, l'enfant commence à vouloir élargir le cercle de ses connaissances. Ses relations avec ses camarades s'intensifient et il acquiert de plus en plus d'indépendance vis-à-vis de ses parents. Au cours de cette période de transition, l'enfant cherchera à prendre modèle non plus sur ses parents ou sur ses aînés, mais sur ses compagnons. La recherche d'une identité propre, le désir d'être reconnu par son groupe et le rejet des liens de dépendance vis-à-vis des adultes sont les principaux facteurs qui détermineront ses besoins en matière de jeu.

Les enfants de cet âge jouent partout.

Souvent, l'enfant d'âge scolaire mène une vie trop organisée. Après une journée de cours qui obéit à un programme bien structuré, il participera volontiers à des activités parascolaires tout aussi structurées (mouvements scouts, naturalistes, etc.), quand il ne sera pas poussé par ses parents à prendre des cours de musique, de danse ou de karaté ou à pratiquer des sports d'équipe qui lui demanderont de longues périodes d'entraînement.

Or, les enfants de cet âge ont besoin de pouvoir s'amuser librement, sans intervention des adultes; ce sera pour eux l'occasion d'apprendre par eux-mêmes, de se détendre, de développer leur sens social et leur capacité affective, bref, de forger leur personnalité.

À cet âge, on joue partout, dans des bons et des mauvais endroits (du point de vue des adultes). Il est donc important que l'aménagement du site d'un ensemble domiciliaire soit pensé tout entier en fonction des besoins de l'enfant d'âge scolaire en matière de jeu, et tienne compte de l'élargissement de sa zone d'activité, de la diversité de ses intérêts et de ses déplacements incessants entre l'école, le centre sportif, le terrain de jeu et la maison.

Le poids et la taille peuvent varier considérablement d'un enfant à l'autre.

L'enfant d'âge scolaire recherche les défis.

Taille et poids

En Amérique du Nord, la taille d'un enfant d'âge scolaire varie, en moyenne de 110 cm à la taille adulte, que certains atteignent dès l'âge de 12 ans. Son poids se situe entre 22 kg et le poids adulte. Quoique la rapidité de la croissance varie, le garçon atteindra les trois quarts de sa taille adulte vers l'âge de 9 ans et la fillette, vers l'âge de 7 ans.

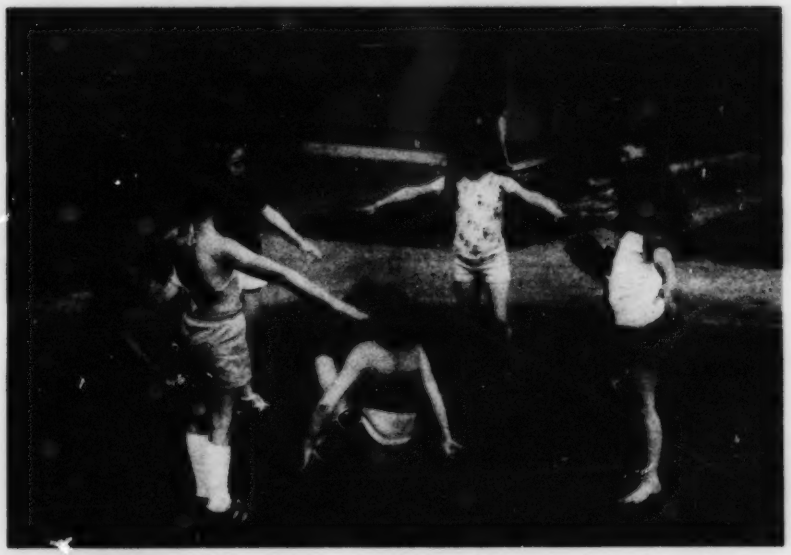
Développement

L'enfant se développe de façon globale et les influences réciproques des diverses composantes de sa personnalité — physique, intellectuelle, créatrice, affective et sociale — vont se traduire dans tout son comportement. Pour les fins de notre analyse, nous allons cependant traiter séparément chacune de ces composantes pour être en mesure d'identifier le genre d'activité qui stimule le plus la croissance de chaque facette de « l'enfant total ».

a) Développement physique

La capacité musculaire peut varier considérablement d'un sujet à l'autre, mais on a généralement tendance à sous-estimer les possibilités physiques

de l'enfant d'âge scolaire. Pendant toute la durée de sa croissance, il ne cessera d'exercer et de mettre à l'épreuve ses fonctions motrices, des plus élémentaires aux plus complexes. Sur le plan physique, l'enfant d'âge scolaire recherche les défis et rien ne lui plaît davantage que de braver le danger et d'accomplir des exploits de toutes sortes. L'enfant d'âge scolaire aime aussi les activités qui font appel à l'adresse et à la stratégie et il prend plaisir à fabriquer toutes sortes d'objets présentant divers degrés de difficulté, en faisant usage des muscles fins de ses mains et de ses doigts. La maîtrise de ses capacités physiques influence considérablement la vision qu'il a de lui-même: pour s'en convaincre, il suffit de voir avec quelle fierté il exécute les exercices où il sait qu'il excelle.



À cet âge, l'enfant est beaucoup plus sensible aux opinions de « la bande » qu'aux opinions des adultes.

b) Développement social

À cet âge, l'enfant est beaucoup plus sensible aux opinions de « la bande » qu'à celles des adultes. Il aura souvent tendance à adopter un comportement que les adultes trouveront bizarre ou inexplicable, mais qui, à l'analyse, obéit à une foule de règles, de rituels et d'opinions toutes faites sur ce qui est bien et ce qui ne l'est pas. La loyauté

entre camarades et envers le chef de la bande manque assez souvent de constance, mais elle est d'une ardeur farouche. La crainte de « perdre la face » pourra aller jusqu'à fausser son jugement et son sens des responsabilités. Ce combat qu'il livre pour accéder à un niveau de relations humaines plus élevé est l'instrument de sa maturité sociale future. Si l'enfant vivant dans un contexte social tolérant mais non structuré n'a aucune possibilité d'échange avec d'autres enfants de son âge, il pourra adopter un comportement anti-social.

Des études ont démontré que le besoin d'être approuvé par la bande et de former des « sociétés secrètes » indépendantes des adultes est si fort à cet âge que lorsque ce besoin est contrarié, l'enfant développe une certaine forme d'aliénation vis-à-vis du monde adulte. Les adultes qualifieront volontiers d'actes de vandalisme et de comportement irresponsable les équipées des bandes d'enfants qui ne sont, à l'origine, que d'innocentes escapades en quête d'aventure et de valorisation.

Les promoteurs et les citoyens qui désirent limiter les risques de comportement anti-social chez les jeunes de cet âge auraient intérêt à tenir compte de cet aspect du développement de l'enfant et à étudier les modes d'aménagement suggérés dans le présent ouvrage comme moyens d'obvier à des comportements négatifs.

c) Puissance créatrice

Formuler des idées, les exprimer par la parole ou par le geste, inventer, construire, voilà autant d'attitudes qui caractérisent l'enfant de cet âge. Le simple fait de créer constitue pour lui une expérience passionnante, bien qu'il commence à s'intéresser de plus en plus aux objets de sa création.

Cette période est vitale dans le développement de la puissance créatrice de l'enfant; à défaut de trouver suffisamment d'occasions de mettre cette faculté en pratique, nombre d'enfants perdront leur capacité d'expression spontanée et celle de solutionner des problèmes de façon créative.

Le besoin de formuler des idées et de s'exprimer, par la parole et par le geste.

d) Développement intellectuel

L'enfant d'âge scolaire est curieux, et il ne perd aucune occasion de s'informer, de mettre ses connaissances à profit et d'en explorer toutes les possibilités d'adaptation aux circonstances. Il ressent une intense satisfaction à réfléchir de façon méthodique à ses expériences passées, cherchant à découvrir des façons d'accroître son indépendance. Le passé commence à mieux s'imprimer dans sa mémoire et devient alors un outil important pour l'interprétation et la compréhension du présent.

L'enfant ne perd aucune occasion de s'informer et de mettre ses connaissances à profit.

Des liens affectifs très forts se développent entre amis du même sexe.

e) Développement affectif

Les changements physiologiques que connaît l'enfant pendant ces années ont des conséquences sur son affectivité. Souvent, ces changements provoquent la timidité, le repli sur soi et un sentiment de malaise ou d'hostilité envers l'autre sexe, en plus de susciter des liens affectifs très forts entre amis du même sexe. L'enfant de cet âge cache ses émotions parce qu'il ne sait pas très bien encore comment réagir en fonction de son âge, de son sexe et des circonstances. Il est très sensible à la critique et a peur du ridicule, mais son comportement, à cet âge plus qu'à tout autre, lui attirera souvent des critiques. C'est durant ces années que seront jetées les bases de sa maturité affective.

f) Attitudes particulières

Il ne connaît pas le danger et est incapable d'agir avec prudence, surtout s'il est absorbé par une activité quelconque. La circulation automobile demeure donc une réelle menace à l'âge où il commence à se rendre à l'école ou au centre récréatif sans être accompagné d'un adulte.

Il n'est plus aussi attaché à son logis qu'à l'âge de cinq ans, mais il préfère encore jouer dans le voisinage immédiat ou dans sa rue. Cette préférence

découle en partie du caractère spontané de ses jeux mais aussi de la crainte de rencontrer des bandes rivales agressives dans des cours d'écoles, des parcs ou des terrains de jeu qu'il connaît moins.

En grandissant, il s'intéressera à une gamme de plus en plus étendue d'activités, qu'elles soient spontanées ou organisées, solitaires ou collectives.

C'est au cours de cette période que se produit la séparation des sexes et que garçons et filles s'orientent vers des activités différentes. Les fillettes aiment les jeux d'imitation, la marelle et le saut à la corde, tandis que les garçons s'intéressent plus aux sports et à la course. Cependant, garçons et filles auront gardé certains intérêts communs qui leur permettront, par exemple, de se réunir pour construire une maisonnette, soigner les animaux ou s'amuser autour d'un feu de joie dans un terrain d'aventure (*voir* Terrain d'aventure au glossaire). À la puberté, ils commenceront à passer de plus en plus de temps ensemble.

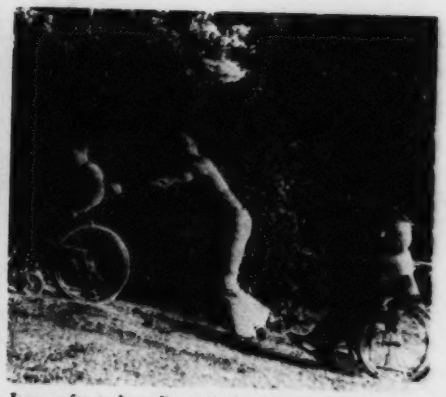
Le trait le plus frappant chez les enfants de cet âge, et qui ne pourra manquer d'exercer une influence sur le type d'aménagement choisi, est leur propension à faire du bruit. Contrairement aux enfants d'âge préscolaire, le tapage des enfants d'âge scolaire peut vite devenir agaçant pour les adultes. Les cris, les querelles, les bagarres, les écarts de langage et les rires tonitruants

La circulation automobile constitue une menace réelle pour l'enfant qui se déplace maintenant seul.

C'est au cours de cette période que se produit la séparation des sexes.

Les jeux des garçons diffèrent de ceux des filles.

Les enfants d'âge scolaire aiment le bruit.



Les enfants handicapés devraient, lorsque faire se peut, avoir accès, aux aménagements récréatifs.

sont caractéristiques de l'enfant d'âge scolaire. Et pourtant, ces jeunes sont aussi capables de parler doucement, d'avoir des discussions profondes ou de rester absorbés dans de longues réflexions. Il faudra donc s'assurer que la conception et le choix de l'emplacement des aires de jeu (avec leurs zones tampons) conviennent aux types d'activités qui s'y dérouleront.

Il est tout aussi important de satisfaire les besoins des enfants physiquement ou mentalement handicapés. Jusqu'ici, ces derniers avaient toujours été tenus à l'écart et surprotégés par leur famille, mais cette attitude change de plus en plus, surtout depuis l'adoption de la Loi canadienne sur les droits de la personne en 1977. Désormais, on s'efforce d'intégrer les handicapés à la vie communautaire par l'aménagement, par exemple, de rues et d'installations publiques qui permettent le passage des fauteuils roulants et les déplacements des aveugles et des sourds. Les aires de jeu doivent aussi devenir, dans la mesure du possible, des aires ouvertes pour favoriser une plus grande participation des enfants handicapés aux jeux des autres enfants et à la vie sociale en général (à cet égard, les besoins des handicapés sont ceux de tous les enfants du monde). De récentes modifications apportées aux codes du bâtiment et aux lois provinciales de protection des droits de la personne rendent maintenant obligatoire l'accessibilité des écoles aux handicapés, principe qui devrait aussi être retenu pour les aires de jeu.

Besoins des utilisateurs et catégories d'activité

Les enfants jouent partout.

Ils ont besoin de plus d'espace et de cadres de jeux différents.

Les besoins des enfants d'âge scolaire en matière de jeu peuvent être satisfaits de diverses manières, sans que celles-ci soient limitées au seul terrain de jeu. Si on les compare à des bambins de 5 ans, il est certain qu'ils peuvent aller beaucoup plus loin pour retrouver des amis ou participer à des activités organisées.

- Par rapport à leurs cadets, les enfants d'âge scolaire ont besoin de plus d'espace et d'une plus grande diversité d'installations pour pratiquer leurs nombreuses activités, mais il n'est pas aussi primordial que ces installations se trouvent groupées dans un périmètre étroit; en fait, une trop grande proximité peut constituer un obstacle (par exemple, un jeu de basketball près d'un carré de sable).

- Il ne faut pas oublier que les enfants d'âge scolaire sont physiquement plus développés que leurs cadets, qu'ils courent plus vite et sur de plus grandes distances, qu'ils grimpent plus haut, qu'ils parlent plus fort et crient plus souvent. Bref, ils ont besoin de plus d'espace pour leurs activités corporelles de groupe et d'un isolement plus grand des autres membres de la collectivité.

- Les enfants de cet âge consacrent jusqu'aux trois quarts de leur temps libre à des activités autres que les activités corporelles de groupe. Leurs besoins d'espace varient en fonction du genre d'activité qu'ils pratiquent et de leur comportement.

- Il peut arriver que tous les membres de la famille participent à certaines de ces activités, par exemple pour aider l'enfant à se perfectionner dans un sport ou, plus simplement, pour le plaisir de passer un bon moment en famille.

- La présence d'animateurs sur le terrain de jeu peut être extrêmement bénéfique pour les enfants. Agissant tour à tour comme entraîneurs, catalyseurs ou innovateurs, ceux-ci vont initier les enfants à un matériel, à des techniques ou à des idées qui laisseront plus de place à l'expérimentation, au risque et au défi qu'un jeu non surveillé.

Nous avons, dans cet ouvrage, groupé les activités des enfants en sept grandes catégories, selon le type de comportement qu'elles suscitent. Il ne s'agit nullement d'une liste exhaustive, les enfants étant passés maîtres dans l'art de découvrir des façons nouvelles et originales d'utiliser des espaces et des installations à des fins que n'aurait jamais pu imaginer leur concepteur.

Pour chacune de ces catégories de jeu, on décrit les traits dominants du caractère de l'enfant qui vont influencer la conception de l'aménagement de l'espace.

Les installations sportives, les grands centres récréatifs et les installations scolaires ne seront pas traités ici.

Certaines activités sont pratiquées par toute la famille.

La présence d'un animateur augmente les possibilités de jeu.

Catégorie 1.
Activités corporelles

Jeux de balle ou d'objets « aériens »

Types d'activités

Il existe plusieurs types de jeux qui consistent à lancer, à frapper ou à botter une balle ou un objet semblable à des vitesses et des hauteurs variables, par exemple :

- le basketball
- la balle molle
- le football
- le soccer
- le volleyball
- le tennis
- le ballon d'entraînement
- tout autre jeu comprenant un filet
- la soucoupe volante (frisbee)
- la balle au vol
- les batailles de boules de neige
- le cerf-volant ou l'avion-jouet
- tout autre jeu de balle spontané

Analyse du comportement

- Pour ce genre d'activités, les enfants de 6 à 14 ans vont se regrouper et organiser un jeu avec le matériel et l'espace dont ils disposent. Ils aiment exercer leur adresse et recherchent la compagnie des autres. Mais à les entendre, on croirait que le véritable motif du jeu, c'est de se quereller. Aussi simple que puisse être le jeu, les enfants y appliqueront des règles qui susciteront inévitablement des désaccords et de vives discussions. Le bruit semble donc un élément essentiel de ce genre d'activité.

- Les parents se joindront volontiers aux enfants pour pratiquer plusieurs de ces jeux, mais le terrain prévu à cette fin pourra aussi servir à diverses activités récréatives organisées par les adultes.

Principes d'aménagement

- Pour toutes ces activités qui consistent à frapper, à botter ou à lancer une balle, il faut permettre aux joueurs de courir sans obstacle sur une distance de 20 à 40 m, selon le jeu.

- La superficie doit être suffisante pour que la balle franchisse une certaine distance dans les airs sans risquer de briser ou de heurter un objet; sinon, il faudra installer des clôtures.

- Les aires réservées aux jeux de balle devraient être situées à au moins 10 m des jardins privés des maisons, de façon que leurs occupants soient à l'abri des intrusions et des cris.

- La surface du terrain devrait convenir à la course, être ferme en même temps qu'élastique et posséder un fini uni (pour éviter les écorchures graves en cas de chute).

- Certains jeux de balle (comme le basketball) se pratiquent sur des surfaces dures, qui renverront la balle au joueur (mais le filet peut être installé au-dessus d'une surface gazonnée ou de toute autre surface molle).

- Pour permettre la pratique d'un grand nombre de jeux de balle, le terrain, qui peut être de forme irrégulière, doit couvrir une vaste superficie (environ la moitié de la superficie réglementaire d'un terrain de football, soit 250 m^2). Mais un terrain beaucoup plus petit (150 m^2) pourra suffire pour bon nombre de jeux. Dans ce dernier cas, cependant, il faudrait prévoir des haies ou d'autres types d'écrans pour que le jeu ne nuise pas aux autres utilisateurs.

- Les aires de jeu adjacentes à des rues ou à des parcs de stationnement doivent être fermées par des clôtures qui empêcheront la balle de rouler à l'extérieur.

- Des bancs devraient être prévus à proximité pour le repos des joueurs et des spectateurs et les rencontres amicales entre voisins.

Il faut une clôture pour empêcher la balle de sortir des terrains exigus.

Peu importe la forme du terrain, pourvu qu'il soit vaste.

Certains jeux se pratiquent sur des surfaces dures.

Catégorie 2. Activités corporelles

Jeux au sol avec déplacements

Types d'activités

On classe dans cette catégorie les jeux où le terrain est utilisé pour sauter, courir, se cacher, rouler, glisser ou pousser des objets. Ces jeux comprennent :

- le ski
- le patinage libre
- la planche à roulettes
- le toboggan
- le hockey sur glace (et toutes les autres formes de hockey)
- le patinage à roulettes
- le « karting » (voiturettes)
- la bicyclette
- le croquet
- le jeu du corsaire
- les jeux de poursuite (« tag »)
- le jeu de cache-cache
- feu vert, feu rouge
- les jeux d'imitation (policiers et voleurs, astronautes, etc.)

Analyse du comportement

- Les enfants apprennent rapidement par eux-mêmes les « jeux de rue » en usage dans leur quartier. La plupart de ces jeux se pratiquent sur n'importe quel type de terrain : sur les trottoirs, dans les rues, dans les parcs de stationnement, dans les espaces ouverts ou les terrains vagues. Quand les enfants ont besoin d'un type particulier de terrain pour un jeu, ils le trouvent même s'ils ne sont pas toujours à l'abri de la circulation.

Principes d'aménagement

- Comme ces jeux se pratiquent n'importe où, c'est tout l'ensemble du site qui devrait être pensé en fonction de ce type d'activité.
- Il faudrait établir une nette délimitation entre les espaces communs et les espaces privés que les enfants pourraient être tentés d'envahir au cours de leurs jeux.
- Les enfants devraient pouvoir circuler librement tout autour du site, en étant à l'abri des dangers de la circulation et sans nuire aux autres groupes d'âge.
- Des écrans végétaux capables de résister aux assauts des enfants devraient être placés aux endroits stratégiques pour contenir le jeu des jeunes.

- La topographie naturelle des lieux pourrait être modifiée (création de plusieurs niveaux, de buttes, etc.) pour favoriser ce type de jeu spontané.

- Des surfaces recouvertes en dur devraient être spécialement prévues pour ce type d'activité : c'est la façon la plus sûre de garder les enfants hors de la rue et des terrains de stationnement.

- Certains de ces jeux peuvent néanmoins se dérouler dans des rues ou des terrains de stationnement inoccupés, à condition toutefois que des mesures spéciales soient prises pour réduire la densité ou la vitesse de la circulation, ou que l'on ferme les rues ou les parcs de stationnement à certaines heures au moyen de barrières temporaires.

- Des bancs devraient être prévus à proximité pour le repos des joueurs et des spectateurs et les rencontres amicales entre voisins.

Catégorie 3. Activités corporelles

Jeux de stratégie avec déplacements limités

Types d'activités

Il s'agit de jeux qui font appel à une coordination musculaire plus poussée et à une stratégie de jeu, par exemple :

- le ping-pong extérieur
- le hockey d'été
- le jeu de galets
- le jeu du fer à cheval
- le croquet
- la balle au pieu
- le jeu de boules
- le jeu de l'horloge
- les billes
- les osselets
- la corde à sauter
- la marelle
- les jeux « secrets »
- tous les jeux pratiqués sur le trottoir

Analyse du comportement

- Les enfants d'âge scolaire aiment particulièrement ces jeux de stratégie qui leur permettent de se mesurer à leurs copains. Vers 10 ou 11 ans, ils peuvent devenir extrêmement habiles à force de s'exercer pendant des heures.

Le risque aide l'enfant à acquérir de l'adresse et de l'assurance.

- Bon nombre de ces jeux sont aussi appréciés par toute la famille.

Principes d'aménagement

- Il faut prévoir un espace suffisant (de 1 à 3 m² au moins) pour les jeux qui n'exigent pas beaucoup d'espace comme les osselets et la corde à sauter.
- Comme il s'agit d'une catégorie de jeux plus calmes, ceux-ci peuvent être pratiqués dans des espaces restreints et plus rapprochés des habitations.
- Certains jeux comme le ping-pong extérieur requièrent l'installation de palissades contre le vent.
- La majorité de ces jeux se pratiquent sur des surfaces planes. Certains jeux, comme le croquet et le ping-pong extérieur, peuvent être pratiqués sur des terrains mous, alors que d'autres, comme la marelle et le hockey d'été se jouent sur des terrains recouverts.
- Il faut prévoir des espaces de rangement verrouillables pour les menus articles utilisés dans ces jeux.

Catégorie 4. Activités corporelles

Activités faisant appel au goût du risque, du défi, à la maîtrise musculaire et à l'adresse physique

Types d'activités

Il s'agit d'activités qui présentent un défi et qui vont permettre à l'enfant d'acquérir une meilleure maîtrise de ses muscles et de cultiver son adresse, tout en renforçant la confiance qu'il a en lui-même. En voici des exemples :

- exercices d'extension
- exercices d'équilibre
- exercices de balancement
- exercices de saut
- la gymnastique en général
- acrobaties sur de hautes clôtures, etc.
- escalade de toits, ou d'endroits défendus, par bravade
- invention de jeux comportant des risques, avec défis
- « expéditions » dans le quartier, en quête d'aventure

Analyse du comportement

- Les enfants sont avides de grimper, de prendre des risques et de mettre leurs capacités à l'épreuve.

Il n'y a pas que le matériel de jeu proprement dit qui présente des défis à leurs yeux. C'est souvent sur des hauteurs, naturelles, improvisées ou construites, qu'ils s'amuseront avec le plus de conviction. Ils trouveront souvent plaisir à ignorer les interdictions et à se lancer des défis, pour savoir qui osera prendre les plus grands risques.

- Les parents ont souvent tendance à vouloir contrôler de près les activités de leurs jeunes entre 6 et 10 ans; ces derniers trouveront toutefois moyen de s'inventer des défis en l'absence des parents si ceux-ci se montrent trop contrariants en ne leur permettant pas de satisfaire leur goût du risque (dans des limites raisonnables, bien sûr).

- Le matériel conçu pour les jeux d'escalade et d'adresse peut être plus élevé, donc plus intéressant pour les enfants, si le terrain de jeu est surveillé, comme c'est le cas pour les terrains d'aventure. Les animateurs devront s'assurer de la sécurité des appareils et empêcher les enfants de se bousculer ou de se lancer des défis qui dépassent leurs capacités.

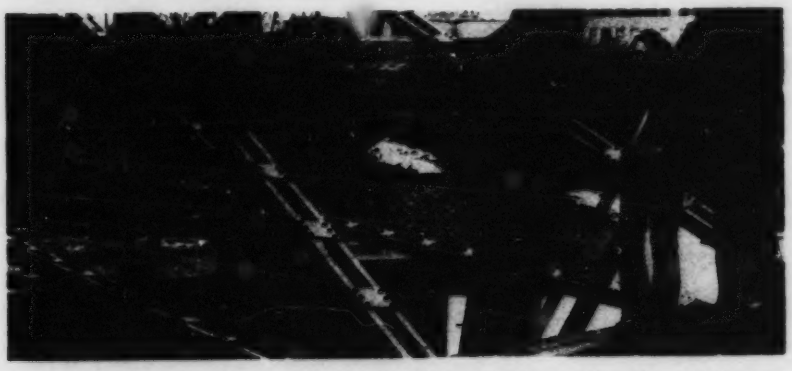
Principes d'aménagement

- Les appareils de grandes dimensions exigent un dégagement suffisant pour empêcher les encombrements et les collisions entre les enfants qui montent et ceux qui sautent ou qui glissent.

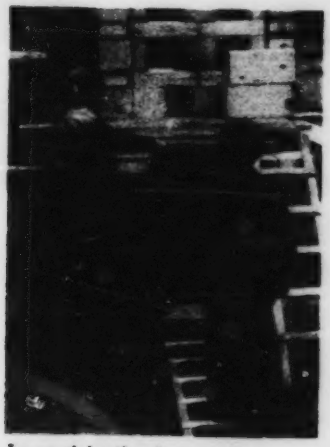
- L'installation de clôtures basses est un bon moyen de diriger le flot des enfants pour éviter les accidents.

- Les appareils de jeu reliés entre eux ne doivent pas se croiser, ce qui créerait des intersections dangereuses.

- Les appareils comportant des pièces mobiles, comme les balançoires, devraient être suffisamment espacés pour empêcher les collisions.



Les enfants de cet âge aiment se lancer des défis, et il arrive que leurs jeux deviennent réellement dangereux.



La participation à un projet commun développera le sens social.

Jouer au père et à la mère est une bonne façon de socialiser.

- Les surfaces doivent être polies et les appareils ne doivent comporter aucune saillie pointue ou dangereuse.
- Le sol sous les appareils de jeu doit être mou.
- Les rebords en saillie des surfaces d'amortissement (carré de sable, par exemple) aménagées au pied des appareils doivent être à bonne distance de ceux-ci pour que les enfants ne s'y heurtent pas en sautant ou en tombant.
- Il faut éviter les installations qui obligent les enfants à faire la queue dans des positions précaires (par exemple, sur une plate-forme de glissoire).

Catégorie 5. Activités sociales

Activités pratiquées en groupe

Types d'activités

Il s'agit d'activités qui permettent aux enfants de communiquer et de jouer ensemble, par exemple :

- les jeux d'improvisation
- jouer au ménage, ou au père et à la mère
- jouer aux astronautes
- raconter des blagues et des histoires
- colporter des ragots
- rire
- partager des responsabilités
- jouer avec des animaux ou en prendre soin
- échanger des cadeaux
- former un orchestre
- danser
- organiser des « parties »
- manger ensemble
- flâner ensemble
- s'entraider

Analyse du comportement

- Les enfants de cet âge vont se socialiser en jouant, que ce soit des jeux corporels, des jeux de création ou d'imitation, des excur-

sions d'exploration ou simplement des jeux paisibles. Ils aiment aussi se rencontrer uniquement pour parler ou se raconter leurs expériences, ou tout simplement pour « niaiser ». Ces activités non organisées, où les enfants se réunissent pour faire ce que bon leur semble sans intervention des adultes, vont les aider à acquérir une meilleure connaissance d'eux-mêmes et des autres et à développer une certaine confiance en eux-mêmes. Pour certains enfants qui éprouvent des difficultés à communiquer avec les adultes ou leurs camarades, le soin des animaux pourra leur faire prendre conscience de leurs responsabilités et de leur valeur personnelle et développer leur générosité. (cependant, les parents seront souvent appelés à prendre la relève de leurs enfants pour les soins à donner aux animaux).

- Beaucoup d'activités à caractère social se déroulent avec les parents et d'autres adultes, comme les repas en famille, les conversations et les sorties familiales, le camping, les piques-niques et les visites aux parents et aux amis.

- Le rôle de l'animateur dans des activités de ce genre est surtout de favoriser les échanges; sa présence permettra en plus d'élargir la gamme des activités admissibles dans l'aire de jeu (on pourra alors penser à une ménagerie).

Principes d'aménagement

- Les espaces destinés aux activités sociales devraient être séparés des aires de jeu corporel, car les deux types d'activité sont incompatibles.

- L'aménagement de maisonnettes, de cabanes dans les arbres et d'autres locaux de réunion pour les enfants favorise les jeux d'improvisation et les échanges chez les plus jeunes (6 à 10 ans).

- Les aires d'activité sociale devraient être, autant que possible « polyvalentes », et pour cela être constituées d'éléments démontables, qu'on pourra transformer en cloisons, en meubles, etc.

- Les surfaces revêtues et les pelouses se prêteront mieux aux diverses activités sociales — piques-niques et rencontres organisées pour les plus vieux — si on les équipe de prises de courant pour la sonorisation et l'éclairage.

- Pour favoriser les échanges, on

pourrait aménager des aires d'attente ou d'observation autour des jeux de groupe et des tables de jeux d'adresse ou de stratégie.

- Enfin, on devrait prévoir des abris munis de bancs ou de sièges pour les rencontres sociales, organisées ou non. Des éléments naturels (des haies, par exemple) peuvent être utilisés comme écran pour créer une plus grande intimité.

Catégorie 6. Activités créatives

Activités qui favorisent la création

Types d'activités

Ces activités consistent à créer des situations, des idées ou des objets. En voici des exemples :

- l'incarnation de personnages réels ou imaginaires
- la mise en scène d'une pièce
- la danse
- la musique (avec un instrument)
- le chant
- la défense de ses idées
- l'expérimentation
- la création d'idées ou de mots
- la création d'objets à partir de cubes, de sable, d'argile, de pâte à modeler, de bois ou d'autres matériaux
- l'organisation des activités des autres enfants
- la construction de sa cabane ou de son propre appareil d'escalade
- la réalisation de modèles d'avions ou de bateaux
- l'exploration de la nature, le jeu avec les objets trouvés, la construction de barrages, etc.

Analyse du comportement

- Les enfants d'âge scolaire aiment les choses qu'ils peuvent déplacer et transformer, et ils adorent faire des expériences avec des matériaux de toutes sortes. Certains « travaux » les occupent ainsi pendant de longues journées. Il y a des moments où ils voudront être seuls, lorsqu'ils peignent ou écrivent de la poésie, par exemple. À d'autres occasions, ils préféreront être avec des amis, ainsi lorsqu'ils veulent construire une hutte ou une cabane dans un arbre, monter une pièce ou se déguiser, jouer avec leurs poupées ou leur fabriquer des vêtements et des meubles, etc.

- Les parents participeront souvent au développement créateur de leur enfant en les initiant à des techniques plus compliquées, comme la peinture à l'huile, le travail du bois ou le jeu d'un instrument de musique.

- Les parents constituent souvent un auditoire neutre pour les jeux, les spectacles et les acrobaties improvisées de même que pour les productions artistiques de toutes sortes.

- Les activités pourront être plus variées s'il y a un animateur pour prendre soin du matériel et contrôler, dans une certaine mesure, les bons ou mauvais usages que les enfants peuvent en faire. Certaines activités créatives *exigent* la présence d'un moniteur : par exemple, construire une maisonnette avec de vrais outils et des clous, ou tenter des expériences avec le feu ou des matières combustibles.

- Si ces activités se déroulent à l'intérieur, il faut aussi assurer une surveillance, car les enfants de cet âge ne possèdent pas encore la maturité ou l'autorité voulues pour garantir le bon entretien du matériel, non plus que la sécurité de leurs camarades.

Principes d'aménagement

- Il faudrait prévoir un espace naturel, ou aménagé, comprenant des arbres, des arbustes, de l'herbe, du sable, de l'eau pour mouiller le sable, ou créer un petit ruisseau ou un bassin où l'enfant pourra faire flotter des bateaux et construire des barrages.

- On aménagera aussi des surfaces où

Les enfants de tous âges aiment les matières façonnables, comme le sable mouillé.

les enfants pourront exercer des activités créatives; ces endroits seront munis de tables, de chaises, de cloisons mobiles, de paniers à rebuts, etc.

- Des remises ou des placards permettent de ranger les objets mobiles, comme les gros blocs et les planches (consulter le cahier de documentation n°1, *Aires de création*, NHA 5104). Il faut également des placards pour le matériel d'artiste et les outils (qui devraient être gardés sous clé en l'absence du surveillant).

- Certaines activités de groupe se pratiquent à l'intérieur. Le local de création devrait avoir approximativement les dimensions d'une petite salle de classe, avec des planchers et des murs lavables pour en faciliter l'entretien. Les espaces de rangement doivent pouvoir recevoir une grande variété d'articles; idéalement, ils devraient contenir tout le matériel utilisé par les enfants, de sorte que le local pourra servir à d'autres groupes d'âge.

- Les locaux utilisés pour les activités de groupe des enfants d'âge scolaire devraient être faciles à surveiller, de l'intérieur comme de l'extérieur, et pouvoir être fermés à clé.

- Les toilettes aménagées dans un local devraient être faciles d'accès de l'extérieur, surtout lorsque l'endroit est voisin d'une aire de jeu extérieur.

- Dans un terrain d'aventure, les enfants d'âge scolaire peuvent pratiquer toutes les activités créatives propres à leur groupe d'âge, en même temps que des activités corporelles, sociales et intellectuelles (*voir* la rubrique Terrains d'aventure, p. 71-74).

Catégorie 7. Activités intellectuelles

Activités reliées au besoin de connaître

Types d'activités

À cet âge, l'apprentissage en situation réelle stimule l'esprit et crée un important bagage d'expériences sur lequel sera fondé le processus futur de la réflexion. En voici des exemples :

- l'exploration du milieu ambiant
- la découverte de l'infinie variété de la nature, par l'observation et l'examen attentif
- la distinction entre la cause et l'effet par des expériences sur des objets
- la résolution des problèmes
- l'identification des rapports et des constantes
- l'écoute des autres
- la collection d'objets
- la création d'objets compliqués à partir d'un modèle
- les jeux de mémorisation et de stratégie
- les jeux de résolution, comme les échecs
- les expériences scientifiques
- la lecture

Analyse du comportement

- La curiosité naturelle de l'enfant le pousse à explorer, à exercer son jugement et à s'informer toujours davantage. Cette démarche sera peut-être stimulée par un aîné ou un camarade à l'esprit particulièrement curieux. Les enfants de cet âge aiment collectionner des objets à deux ou avec un groupe de copains. Les échecs, le jeu de Monopoly, les mots de passe et tous les jeux de cartes les intéressent. Leurs activités intellectuelles les plus courantes consistent à écouter, à parler, à s'efforcer de comprendre comment se passent les choses, en s'entretenant avec des amis adultes et des camarades.

- Les enfants d'âge scolaire apprennent énormément en observant et en écoutant les choses et les gens, en parlant et en discutant, mais aussi en s'adonnant à leurs activités courantes.

- Les parents qui ont des centres d'intérêt ou des passe-temps particuliers transmettent souvent ce goût à leurs enfants et sont généralement très fiers de leur communiquer leurs connaissances.

- Dans le même ordre d'idée, les parents ou les animateurs peuvent

L'animateur aide les enfants à résoudre un difficile problème de construction.

Les multiples plaisirs de l'eau.

apprendre beaucoup aux enfants en leur faisant visiter la ville et ses musées ou en les initiant à l'histoire, toutes choses dont les enfants pourront tirer profit pour étoffer leurs jeux. En fait, les possibilités d'apprentissage intellectuel par le jeu sont illimitées.

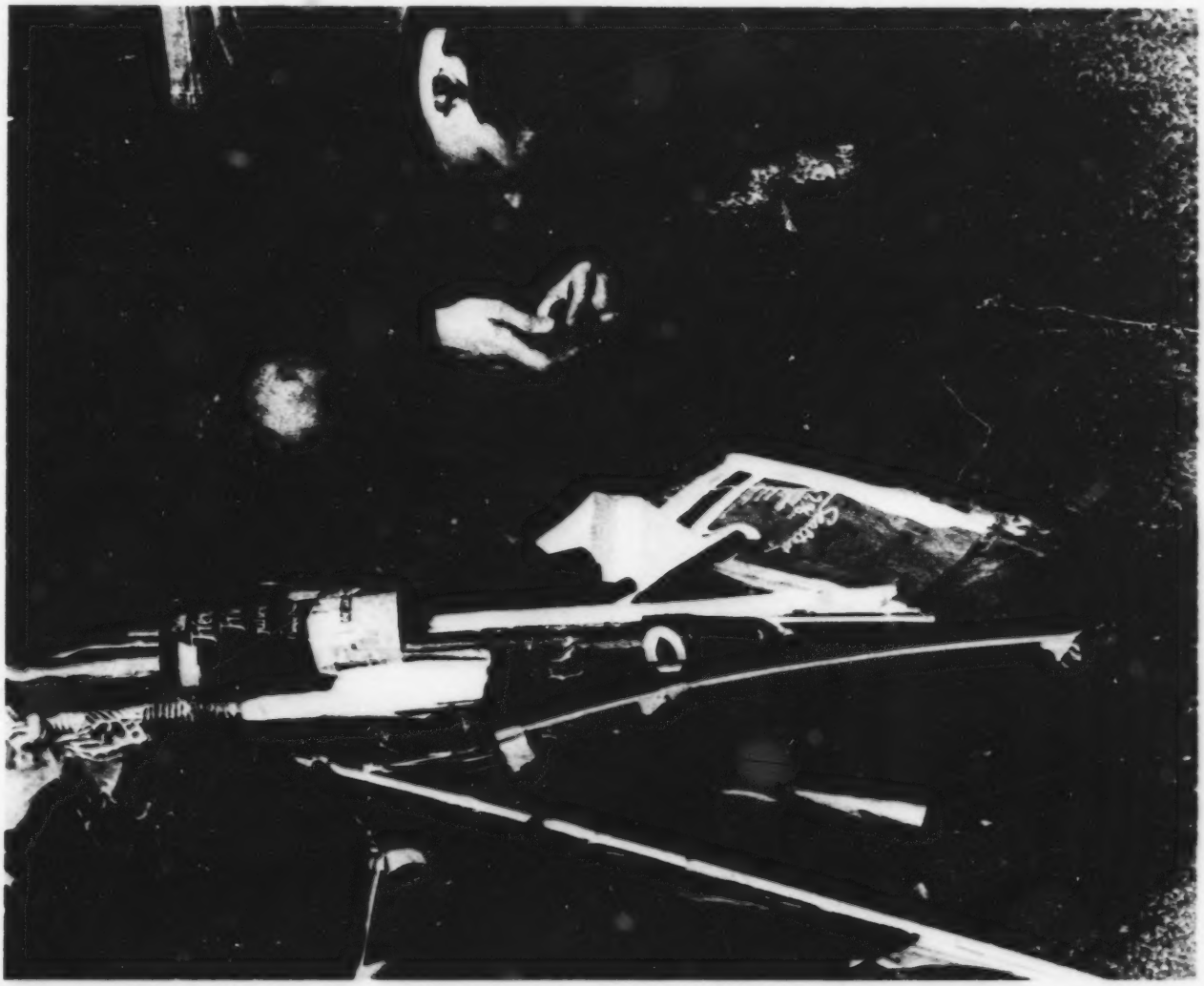
Principes d'aménagement

- Les éléments naturels du site devraient, autant que possible, être préservés et aménagés pour le jeu et l'exploration de la nature. L'aménagement paysager peut souvent recréer des conditions propices à l'étude de la nature. Les arbustres, les hautes herbes et les fleurs sauvages attirent insectes et petits animaux de toutes espèces, que les enfants pourront observer à loisir.

- Un abri doit être prévu pour protéger du froid et des intempéries les enfants qui s'adonnent à des activités sédentaires, comme les jeux d'adresse, la construction d'appareils électroniques ou scientifiques, etc. Un centre récréatif bien équipé situé près d'une zone de jeu extérieur peut souvent servir de centre d'activités intellectuelles et créatives et de lieu de réunion.

- Des tables et des bancs devraient être installés à l'extérieur pour ceux qui désirent bavarder ou s'adonner à divers jeux de société, car toutes ces activités ont une certaine valeur aux plans social et intellectuel.

- Les activités intellectuelles peuvent être associées à certaines activités corporelles (catég. 3), sociales (catég. 5) et créatives (catég. 6).



« Pourvu que ça marche! »

Choix des activités récréatives; détermination du lieu et de l'espace

Les enfants sont les principaux utilisateurs de l'espace extérieur.

Comme nous venons de le voir au chapitre précédent, il existe un grand nombre d'activités récréatives qui ont toutes leur importance pour l'enfant d'âge scolaire, et qui exigent chacune des espaces et des emplacements différents. Aussi, plutôt que de traiter de l'aire de jeu comme telle, ce chapitre portera sur toutes les possibilités de jeux qui peuvent être offertes aux enfants d'âge scolaire dans un ensemble domiciliaire. On étudiera les principaux facteurs qui influencent le type d'activités choisies, le lieu qui sera affecté à chacune d'elle et le mode d'aménagement de l'espace, toujours en tenant compte du comportement de l'enfant à cet âge.

Dans la conception d'un ensemble domiciliaire, il importe de retenir que les enfants d'âge scolaire sont les principaux utilisateurs des espaces communautaires. Les enfants, en effet, jouent partout (et pas seulement dans les terrains de jeu), envahissant aussi bien les rues et les trottoirs que les espaces verts et les parcs publics, dont la fonction première n'est pas de favoriser le jeu. Ces espaces, ils les empruntent, en quelque sorte. Si l'on tient compte de cette réalité dans la planification et l'aménagement du site tout entier, les espaces communs compris dans l'ensemble domiciliaire pourront être adaptés à cette fonction de jeu (ou fonction ludique). Dans les cas où il y a incompatibilité dans les usages — pensons aux rues, par exemple — des solutions de rechange peuvent être envisagées pour atténuer cette contradiction.

L'ampleur, la diversité et le nombre des possibilités de jeu offertes au sein d'un ensemble domiciliaire devraient être déterminés suivant les dimensions de l'ensemble (soit le nombre de logements et leur concentration sur le territoire) et son éloignement par rapport aux équipements récréatifs du voisinage.

La publication intitulée *Critères d'aménagement du terrain* stipule, eu égard aux aires de jeu des enfants, «[qu'] à cette fin, on calcule un minimum de 2,5 m² par chambre à coucher (sauf la chambre des maîtres)». Cette norme suppose que l'enfant d'âge préscolaire utilisera un espace de 1 m² pour jouer et l'enfant d'âge scolaire 1,5 m². Dans le calcul de cet espace, il faut toutefois tenir compte uniquement des espaces aménagés spécialement pour l'enfant, et donc conçus et équipés en conséquence. Ceci exclut les espaces que l'enfant d'âge scolaire peut partager avec d'autres groupes d'utilisateurs, comme les trottoirs ou les terrains vagues utilisés occasionnellement pour des rencontres sportives ou des jeux, et qui ne font pas partie de cet espace minimum.

Dans certains ensembles domiciliaires, il n'est peut-être pas nécessaire ni même réaliste de prévoir des aménagements pour les sept catégories d'activités décrites au Chapitre 3. L'objectif demeure toutefois d'offrir un choix ou une combinaison d'activités qui puisse répondre à tous les besoins de l'enfant et non pas uniquement à ses besoins physiques.

Le défi réside dans le choix qu'il faut faire d'un groupe de jeux qui se prêtent à un regroupement fonctionnel, compte tenu de leurs exigences aux points de vue du lieu et de l'espace. Les modalités de l'aménagement sont aussi subordonnées aux contraintes imposées par la taille et l'économie générale du projet domiciliaire, ou du quartier à améliorer.

Aménagement d'un site et calcul des aires de jeu

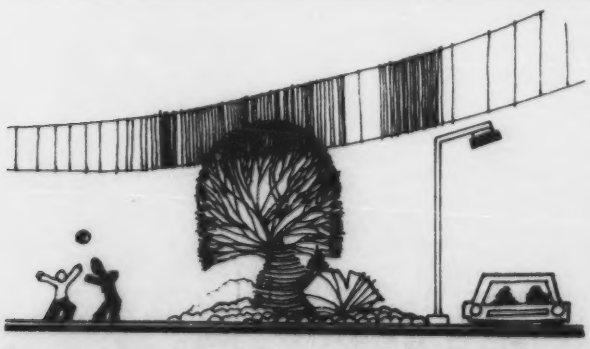
Il importe que le plan d'aménagement prévoie, à côté du tracé des routes, de l'agencement des habitations et de la localisation des zones de loisir publiques et privées et des parcs de stationnement, les espaces qui seront réservés au jeu des enfants. Ce principe, s'il était appliqué régulièrement, plutôt que par exception, faciliterait grandement l'organisation du loisir des enfants. Il arrive en effet trop souvent que le choix de l'emplacement des aires de jeu se fasse à la toute fin, au moment où tous les terrains valables ont été retenus pour d'autres usages. Cette politique à courte vue est souvent source de gaspillage, les espaces ainsi aménagés étant peu ou pas utilisés par les enfants du fait qu'ils sont mal situés ou mal conçus.

Par contre, en s'appliquant dès le début à satisfaire aux besoins de l'enfant, on arrivera à situer tout naturellement les aires de jeu dans la trame de l'ensemble domiciliaire, en évitant les incompatibilités de fonctions entre aires contiguës.

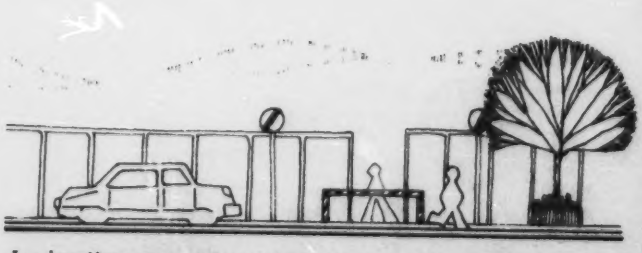
Choix de l'emplacement des aires de jeu dans les nouveaux quartiers

Le rayon d'action de l'enfant d'âge scolaire est plus large que celui de l'enfant d'âge préscolaire, mais il reste limité et dépend de chaque type d'activité. Ainsi, un enfant d'âge scolaire peut parcourir plus de 2 km pour se rendre en classe ou à une séance d'entraînement de son équipe de hockey, ou pour aller à un terrain d'aventure ou à des cours de piano. Par contre, il n'ira guère plus loin que 400 m s'il n'a pas d'endroit précis où aller.

Pour des jeux, tels que la marelle, la balle molle ou le hockey sur terrain, ou simplement pour rencontrer des amis ou participer à des jeux spontanés, l'enfant ne s'éloignera pas de plus de 10 à 200 m, selon l'activité en cause. Plus l'emplacement d'une aire de jeu aura été choisi avec soin, plus cette aire sera fréquentée. Pour faire un choix judicieux, il est important de considérer les relations qui existent entre les jeux et les autres composantes du plan d'aménagement, comme les rues, les parcs de stationnement, les trottoirs, les habitations et les installations publiques.



La création d'un écran entre l'aire de jeu et la rue réduira les risques d'accident.



Les barrières protectrices et les panneaux de stationnement interdit sont des moyens de protection efficace.

Rues et parcs de stationnement
La circulation automobile et les jeux des enfants d'âge scolaire ne font guère bon ménage. Les aires destinées essentiellement au jeu ne devraient pas être situées près des rues ou des parcs de stationnement. S'il n'y a pas d'autre solution, comme cela peut arriver dans les petits ensembles domiciliaires, il faudra prendre des mesures spéciales et créer une sorte de barrière entre l'aire de jeu et la rue ou le stationnement. Les enfants jouent souvent dans la rue, car c'est parfois la seule surface dure et unie qu'ils peuvent trouver pour jouer au hockey, au ballon-balai ou autres jeux de ce genre. L'aménagement d'une aire de jeu recouverte en dur est le moyen le plus sûr de les préserver des dangers de la rue et des parcs de stationnement.

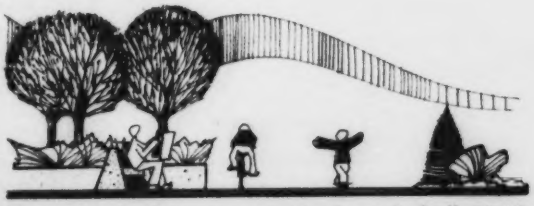
Le réseau routier et les parcs de stationnement devraient être conçus de façon à détourner le trafic de transit des aires de jeu (*Voir* la rubrique 1, Rues et parcs de stationnement, Étude des composantes du plan d'aménagement).

Trottoirs L'une des principales fonctions des trottoirs dans un ensemble domiciliaire est de permettre la circulation des piétons (notamment des enfants) en toute sûreté, hors des rues et des parcs de stationnement. Le réseau de trottoirs devrait donc être soigneusement conçu et relier les habitations aux aires de jeu et aux chemins qui mènent aux écoles, aux centres communautaires et aux parcs du voisinage.

Les enfants d'âge scolaire utilisent également les trottoirs pour divers jeux, comme la marelle, le saut à la corde, la planche à roulettes, la bicyclette, ou encore pour rencontrer leur amis. Les trottoirs peuvent être conçus pour permettre et même encourager cette multiplicité d'usages. Ainsi, en élargissant les trottoirs à certains endroits choisis, on permettra aux enfants de jouer à la marelle et à d'autres jeux semblables et même de se rencontrer entre amis sans gêner la circulation des piétons. (*Voir* la rubrique 2, Trottoirs, Études des composantes du plan d'aménagement).

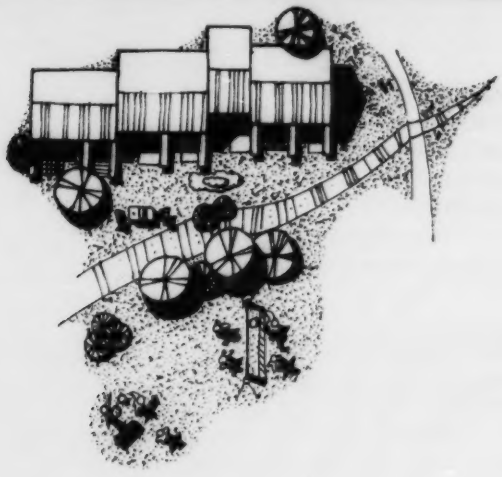
Zones habitées Les activités de groupe des enfants d'âge scolaire sont souvent bruyantes et agitées, difficiles à contrôler. Ces jeux devraient donc se dérouler à l'écart des habitations et des jardins extérieurs privés. Par contre, les jeux de stratégie et plusieurs activités sociales, créatives et intellectuelles sont, par leur nature même, plus

L'aménagement d'une zone de démarcation entre le trottoir et la rue protégera les piétons et les enfants.

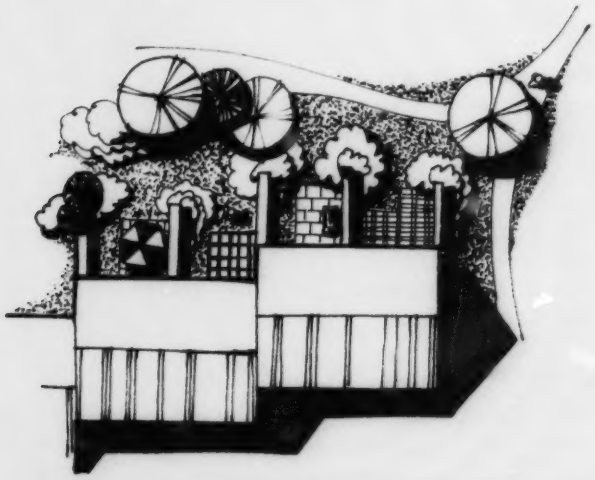


Un trottoir plus large peut se prêter à une foule d'activités.

Les jeux plus actifs doivent être isolés par une zone tampon.



Le ping-pong et les jeux de stratégie en général sont de nature plus paisible et peuvent être pratiqués plus près des habitations.



Les jardins privés devraient être délimités avec soin pour contenir les débordements des jeunes.

Les jeux des enfants d'âge scolaire peuvent être contigus aux jeux des plus jeunes pourvu que ces derniers soient protégés par une zone tampon.

paisibles et peuvent être pratiqués près des zones habitées, dans des aires prévues à cette fin. Les habitations devraient d'ailleurs être regroupées de manière à permettre l'aménagement de ces petites aires de jeu paisible un peu partout à l'intérieur du site.

Les jardins ou aires extérieurs réservés à chaque résident devraient être délimités par des haies, des clôtures ou des dénivellations, qui décourageront les enfants d'y pénétrer. Pour les aires de jeu susceptibles d'être plus bruyantes, il faudrait prévoir entre les habitations et les jardins privés une zone tampon de 6 à 10 m afin d'amortir les bruits et de contenir les débordements des jeunes. Il en va de même pour les appareils d'escalade et autres appareils de jeu corporel, qui peuvent être situés à proximité des habitations et des jardins privés pourvu qu'on aménage une zone tampon d'au moins 6 à 10 m.

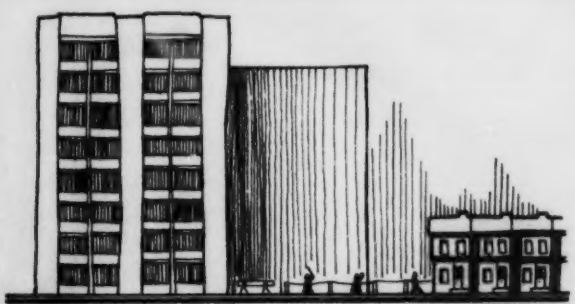
Autres aménagements communautaires La proximité d'autres installations d'usage commun, comme les centres communautaires, les écoles et les garderies accroît les possibilités de jeu offertes aux enfants d'âge scolaire.

Les aires de jeu des enfants d'âge scolaire peuvent être contiguës aux aires réservées à leurs cadets, pourvu qu'elles soient séparées par une barrière ou un autre type de cloison de façon à les empêcher de venir perturber les jeux des plus jeunes ou de monopoliser leur espace.

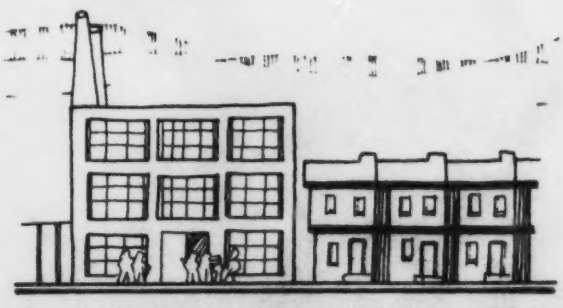
Les enfants aiment s'amuser dans un milieu naturel (bois, marais, cours d'eau, étangs); on devrait donc s'efforcer de préserver des coins de nature à proximité des habitations et encourager les enfants à s'y amuser (*voir* la rubrique 3, Aires naturelles, Étude des composantes du plan d'aménagement).

Emplacement des aires de jeu dans un quartier existant

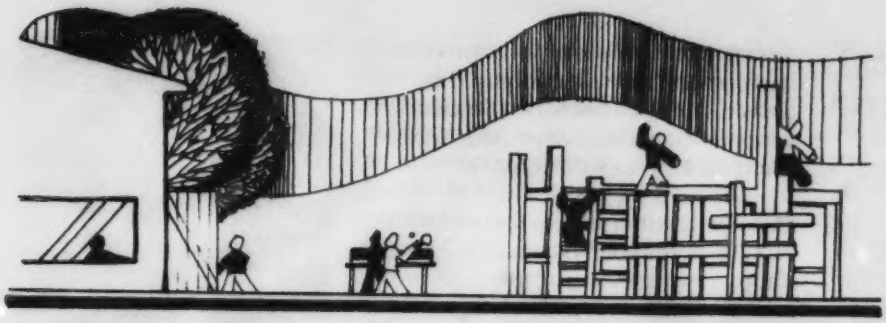
L'amélioration des aires de jeu des enfants d'âge scolaire dans les quartiers existants pose certaines difficultés; on en sera le plus souvent réduit à faire de son mieux pour adapter les principes énoncés dans le présent chapitre aux contraintes imposées par le milieu existant. Si les parcs sont désertés ou fréquentés par des individus peu recom-



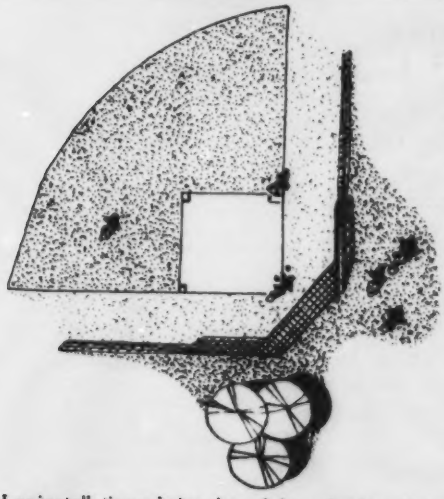
Fermé par des barrières qui empêcheront les voitures d'entrer, un terrain de stationnement peut devenir une aire de jeu pendant les fins de semaine et les congés.



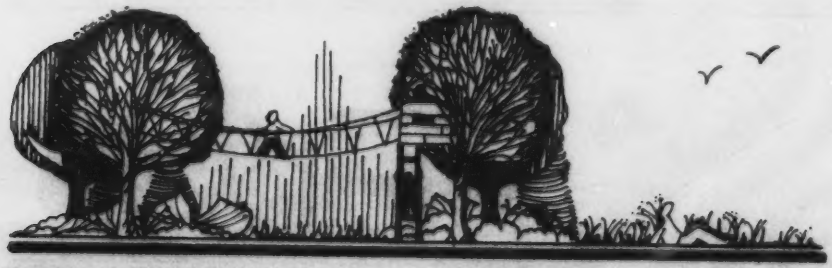
Une usine désaffectée peut faire un très bon centre de loisir.



En accolant une aire de jeu extérieure à un local de jeu intérieur, on favorise une plus grande utilisation de l'une et de l'autre.



Les installations de jeu des adultes placées à proximité des aires de jeu des enfants doivent en être séparées par une barrière quelconque.



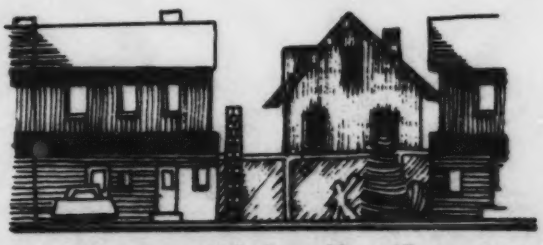
Une aire naturelle complétée par quelques appareils de jeu devient un vrai petit royaume.

mandables, c'est peut-être qu'on les a négligés. Ce mouvement peut être renversé, et partant du principe que les gens attirent les gens et pareillement, que les enfants attirent les enfants, on pourra redonner à ces endroits leur vocation d'origine. Si une glissoire, une balançoire ou une bascule ne présente aucun attrait pour les enfants, il ne faut peut-être pas blâmer ceux-ci, mais plutôt blâmer le caractère monotone des lieux et l'absence de jeux intéressants. Il est donc nécessaire, avant d'entamer des travaux d'amélioration, de procéder à une réévaluation complète des besoins du quartier et de ses enfants en matière de jeu. Autrement dit, il ne suffit pas de repeindre une bascule pour qu'elle acquière une nouvelle valeur comme équipement de loisir.

Dans les quartiers du centre-ville où la circulation est souvent plus dense, il sera d'autant plus important d'offrir aux jeunes des installations de jeu convenables qu'on voudra les éloigner de la rue. Dans certains cas, cela pourra signifier le recyclage de certains espaces déjà utilisés pour les transformer en aires de jeu. Cependant, les terrains disponibles peuvent être loin de posséder toutes les qualités requises du point de vue de leur situation et de leur compatibilité avec les espaces avoisinants; le cas échéant, il faudra faire preuve d'imagination pour adapter le terrain à sa nouvelle fonction.

Dans les quartiers anciens où les espaces libres sont inexistants, il peut s'avérer nécessaire d'interdire certaines rues et certains parcs de stationnement aux voitures, en permanence ou à certaines périodes données, pour donner des aires de jeu aux enfants. Ces décisions relèvent bien sûr des autorités municipales, mais rien n'empêche les groupes de citoyens et les comités de quartier de prendre l'initiative en préparant des plans de recyclage des rues ou en imaginant des façons de faire alterner l'utilisation des rues, pour ensuite les proposer aux autorités compétentes. (La complexité de ces dossiers exigera cependant de la part des représentants des citoyens qu'ils soient très bien informés s'ils veulent espérer faire accepter leur point de vue.)

Une rue fermée temporairement peut aussi devenir une aire de jeu.



Pour séparer un terrain des immeubles qui l'entourent et le rendre ainsi plus propice aux jeux des enfants, on peut aménager une zone tampon ou planter des arbres.

Dans ce jeu d'improvisation l'enfant personnifie lui-même l'acrobate.

Résumé des catégories d'activités :

1. ACTIVITÉS CORPORELLES — Jeux de balle ou d'objets « aériens »
2. ACTIVITÉS CORPORELLES — Jeux au sol avec déplacements
3. ACTIVITÉS CORPORELLES — Jeux de stratégie avec déplacements limités
4. ACTIVITÉS CORPORELLES — Activités faisant appel au goût du risque, du défi, à la maîtrise musculaire et à l'adresse physique
5. ACTIVITÉS SOCIALES — Activités pratiquées en groupe
6. ACTIVITÉS CRÉATIVES — Activités qui favorisent la création
7. ACTIVITÉS INTELLECTUELLES — Activités reliées au besoin de connaître

Dans les cas de projet de construction domiciliaire au sein d'un quartier existant ou de projet d'amélioration de quartier, il importe que les autorités municipales étudient au préalable toutes les solutions qui peuvent se présenter pour le loisir des jeunes.

Combinaisons possibles d'activités dans une aire unique

Avant de déterminer le type d'espace et le lieu convenant à la combinaison d'activités retenue, il convient de savoir quelles sont les catégories d'activités qui peuvent ou ne peuvent pas « cohabiter » dans un même lieu.

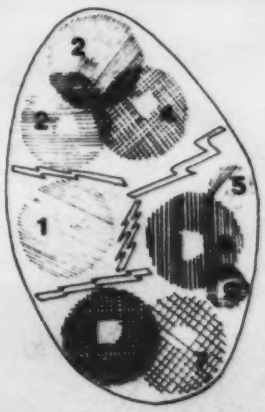
Considérant les sept catégories d'activités décrites précédemment, nous verrons que leur compatibilité dependra du type de comportement « induit » par chaque activité. Dans la recherche de cette compatibilité, il faut d'abord établir une nette distinction entre le jeu d'improvisation ou jeu de rôle, et le jeu de projection.

Le jeu de rôle, où l'enfant est le protagoniste et où il se sert de tout son corps pour exercer une activité ou un sport ou pour incarner un personnage imaginaire diffère, par sa nature et par ses exigences d'ordre spatial, du jeu de projection, où c'est la petite branche plantée au sommet du château de sable qui devient le roi (et non l'enfant lui-même), où ce sont les pièces du jeu d'échecs, et non les joueurs, qui sont les guerriers et où ce sont les traits de pinceau sur le papier qui deviennent des personnages.

Lorsqu'on combine ces deux types d'activités, il faudrait prendre soin de protéger le jeu de projection du jeu de rôle, en ayant recours à des barrières ou à des zones tampon, en éloignant les activités ou en créant plusieurs niveaux (par exemple, une table pour jouer aux échecs et empêcher les autres enfants de renverser les pièces du jeu).

Les **activités corporelles** des catégories 1, 2, 3, et 4 exigent également d'être protégées les unes des autres. Il faut éviter, par exemple, que les joueurs de baseball menacent la sécurité des enfants qui s'amusent dans un appareil d'escalade ou qui jouent au hockey, ou que les joueurs de ping-pong aient à passer à côté d'une balançoire en mouvement ou d'un jeune Tarzan en herbe pour aller chercher leur balle.

Les jeux de projection doivent être protégés des jeux d'improvisation qui font appel à tout le corps.



1 Jeux corporels : Jeux de balle, espaces libres
2A Jeux corporels : Jeux au sol (butte, prolongement de l'espace libre, jeux saisonniers)
2B Jeux corporels : Jeux au sol, surface recouverte en dur
3 Jeux corporels : Jeux de stratégie
4 Jeux corporels : risque, défi
5 Activités sociales
6 Activités créatives
7 Activités intellectuelles
8 Barrière, zone tampon
9 Rangement

Remarque : les cercles entrelacés indiquent qu'il s'agit d'activités compatibles qui ne sont pas séparées par des zones tampons ou des barrières.

Les activités **sociales** (catég. 5), **créatives** (catég. 6) et **intellectuelles** (catég. 7) sont compatibles et même intimement liées, mais elles doivent être isolées de toutes les activités corporelles.

Certaines activités créatives (catég. 6) et intellectuelles (catég. 7) demandent toutefois à être séparées : par exemple, les jeux de projection des enfants occupés à construire de beaux châteaux de sable doivent être protégés par une barrière quelconque des jeux de rôle d'une jeune troupe de théâtre ou d'une équipe d'astronautes en difficulté.

a) Combinaison des sept catégories d'activités dans un espace unique

Le terrain de jeu universel

- Plusieurs jeux appartenant à l'une ou l'autre des sept catégories étudiées précédemment peuvent être regroupés dans un espace unique, appelé terrain de jeu universel (voir ce terme au glossaire). On peut procéder de cette façon si l'espace disponible est assez vaste (environ 1 000 m²) pour qu'on puisse aménager des zones tampons entre les activités incompatibles, les activités compatibles étant regroupées.

Le terrain d'aventure

- Un autre type de terrain de jeu se prête au regroupement, en une aire unique, de toutes les catégories d'activités; c'est le terrain dit « d'aventure » (voir ce terme au glossaire). Ces terrains doivent être suffisamment éloignés des habitations et des jardins privés à cause de leur niveau élevé de bruit (du même ordre que sur un chantier de construction) et des désagréments que peut entraîner la présence en un même lieu d'un grand nombre d'enfants. Les terrains d'aventure doivent également être clôturés, parce qu'ils présentent généralement l'aspect d'un chantier. (Voir le *Cahier de documentation no 2, Le terrain d'aventure*, NHA 5105). Pour être économiquement viables, les terrains d'aventure doivent pouvoir être assurés d'une vaste participation enfantine, étant donné les frais d'exploitation qu'ils entraînent. Il faut en effet retenir les

Ici, dans un jeu de projection, c'est la brindille qui devient un Indien et qui saute les rapides.

1 Jeux corporels : Jeux de balle
2 Jeux corporels : Jeux au sol
3 Jeux corporels : Jeux de stratégie
4 Jeux corporels : défi, risque
5 Activités sociales
6 Activités créatives
7 Activités intellectuelles
8 Dépôts de matériaux de rebut
9 Pavillon
10 Entrée des camions

Remarque : les cercles entourant les chiffres 1, 2, 8 et 9 indiquent que seules ces composantes du terrain d'aventure doivent être localisées à un endroit précis; toutes les autres activités ou installations pourront se déplacer au gré de la fantaisie des enfants.

services d'un animateur, qui doit disposer d'un pavillon, et entourer le terrain d'une haute clôture pour en interdire l'accès en l'absence de surveillance.

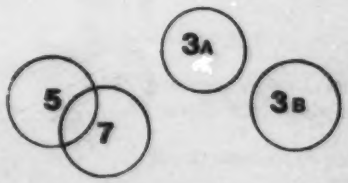
Le terrain d'aventure, s'il est retenu comme formule de loisir pour les enfants d'âge scolaire d'un ensemble domiciliaire, connaîtra un grand succès si son budget est soigneusement planifié, son emplacement bien choisi et sa conception convenable. Les enfants de 6 à 14 ans, et même plus, réagissent très favorablement à la formule. Ils en font leur propre affaire, construisant des villages entiers de cabanes qu'ils soumettent à des lois « municipales » de leur crû. C'est là un type de comportement qui contraste heureusement avec l'attitude négative qu'on rencontre trop souvent dans les grands ensembles domiciliaires et les quartiers de nos villes.

Les promoteurs de grands ensembles domiciliaires auront souvent la possibilité de s'associer avec les municipalités pour le choix de l'emplacement des terrains d'aventures; ces installations, prises en charge par la municipalité après leur construction, profiteront non seulement au nouvel ensemble domiciliaire, mais aussi aux quartiers avoisinants. Dans les quartiers déjà construits, on pourra éventuellement trouver des terrains désaffectés qui répondent à tous les critères d'implantation d'un terrain d'aventure.

b) Constitution de petits noyaux d'activités compatibles

- Si les espaces disponibles pour le jeu dans un ensemble domiciliaire sont petits, il est préférable de grouper des activités compatibles en petits noyaux répartis autour des immeubles. De cette façon, le cloisonnement des activités incompatibles s'effectue de lui-même et le site tout entier peut quand même offrir un choix complet d'activités susceptibles de plaire à toute la famille.

- Pour être efficace et attirer les enfants, une aire de jeu doit offrir plus d'une catégorie d'activités, et non pas uniquement, par exemple, des jeux corporels actifs (catégories 1, 2 ou 4) qui sont généralement pratiqués sur de courtes périodes de temps et par intermittence. Les



3A Jeux corporels de stratégie (par ex., balle au pieu)
3B Jeux corporels de stratégie (par ex., ping-pong)
5 Activités sociales (sièges)
7 Activités intellectuelles (jeux sur table)

Petite aire de jeu près des habitations

enfants seront plus attirés par une aire de jeu qui leur offre aussi l'occasion de s'adonner à des activités plus créatives ou intellectuelles, bref un endroit qui leur permet d'exercer toutes leurs facultés.

Exemples

Si l'espace disponible est très restreint et situé près des habitations, il faudrait le réserver à des activités plutôt passives. Certains jeux de stratégie, comme le jeu de balle au pieu, sont admissibles; on pourra également construire une maisonnette dans un coin isolé et prévoir des tables pour les jeux tranquilles. Des sièges, installés à distance respectueuse des habitations, favoriseront les échanges. Enfin, l'aire de jeu comme telle devrait être flanquée, du côté des immeubles, d'une haie épaisse.

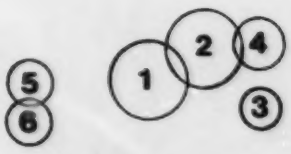
- Une aire de verdure peut comporter un coin réservé aux jeux corporels à caractère spontané, mais dans ce cas, les plantations devront être confinées à la périphérie de l'espace vert. L'addition de quelques bancs à dossier sur le pourtour de l'aire la rendra encore plus attrayante et en fera éventuellement une aire d'activités sociales. En outre, les buttes naturelles ou artificielles utilisées comme écran pour protéger les habitations pourront aussi être utilisées pour certains jeux au sol, comme la luge. (*Voir* la rubrique 5 Étude des composantes du plan d'aménagement, Les buttes).

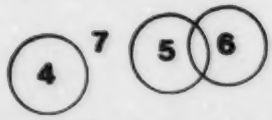
- On peut aussi combiner plusieurs catégories d'activités corporelles : par exemple, un jeu de stratégie (le jeu de l'horloge) et un jeu de risque (l'appareil d'escalade). Si l'espace le permet, les carrés de sable peuvent être entourés d'une haie ou d'une clôture basse, tout en demeurant assez près pour rehausser la valeur récréative de l'aire de jeu.

- Une autre combinaison est possible dans une aire naturelle (vierge ou aménagée). Il y a d'abord les possibilités d'escalade (mais il faut préserver les arbres). Les activités de caractère social peuvent être encouragées par la construction d'une maisonnette dans un arbre ou dans les bois. Et bien sûr, l'aire entière se prête parfaitement aux activités d'exploration.

1 Jeux corporels (jeux de balle) dans un espace libre
2 Jeux corporels au sol (butte avec piste recouverte et couloir de descente en luge, etc.)
3 Jeux corporels de stratégie (jeu de l'horloge, golf)
4 Jeux corporels de risque (appareil d'escalade)
5 Activités sociales
6 Activités créatives (sable et pompe à eau)

Petit espace libre avec butte faisant office de zone tampon





4 Jeux corporels de risque et de défi (câbles fixés aux branches, etc.)
5 Activités sociales (maisonnette)
6 Activités créatives (sable et eau)
7 Activités intellectuelles, exploration, etc.

Remarque : l'absence d'un cercle autour du chiffre 7 indique que ces activités vont se dérouler partout dans l'aire naturelle.

Aire naturelle (vierge ou aménagée)

Exemples de localisation et de regroupement des possibilités de jeu dans des plans d'aménagement types

Petits ensembles domiciliaires
Dans les petits ensembles domiciliaires à concentration moyenne de moins de 50 habitations, l'espace réservé aux aires de jeu ne sera peut-être pas suffisant pour autoriser les jeux de balle ou pour la pratique de plusieurs activités corporelles au sol. Pour cette raison, les aires de jeu aménagées dans un petit ensemble domiciliaire devraient surtout être réservées à des activités corporelles, sociales et intellectuelles de nature plus paisible et qui n'exigent pas de grands espaces. Elles devraient aussi se prêter à des usages multiples et permettre la pratique de divers types d'activités compatibles (par exemple, des jeux de stratégie avec des activités sociales et créatives).

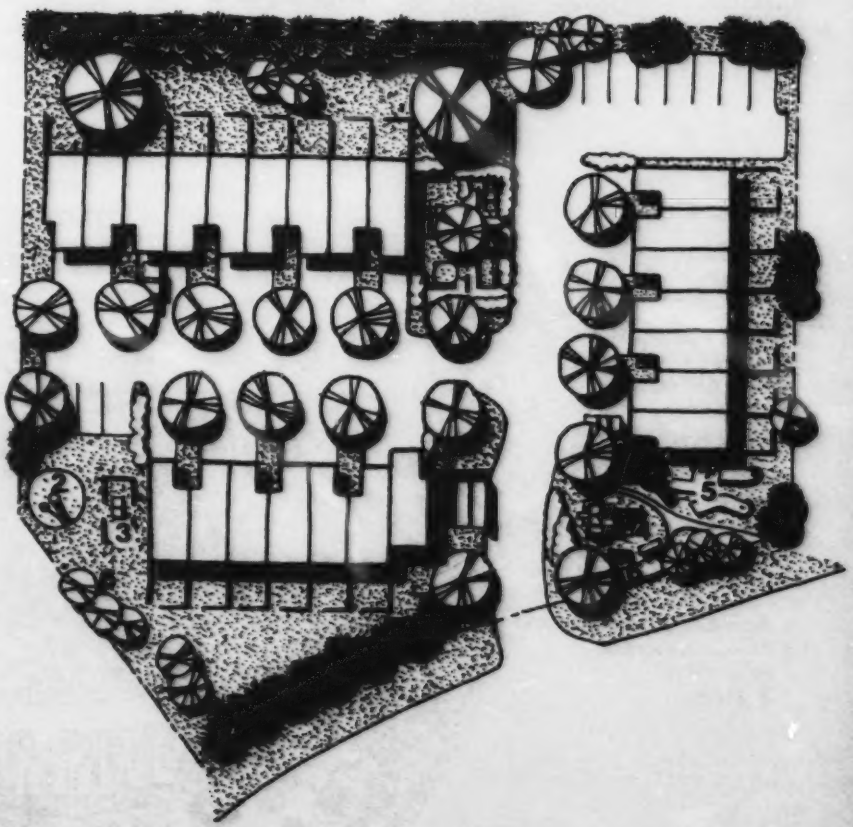
La planification de ce genre d'aire de jeu ne peut être menée à bien que si l'on connaît la nature exacte des activités qui devront s'y dérouler, puisque l'espace doit être aménagé de façon à répondre aux exigences particulières de chacune.

1) *Ensemble domiciliaire de taille modeste*

Données statistiques
Superficie : 1,77 hectares
Nombre de logements : 23
Densité de construction :
13 logements par hectare

Légende

1 Aire de jeu pour enfants d'âge préscolaire
2 Balle au pieu
3 Ping-pong extérieur
4 Zone de détente, avec des bancs
5 Appareil d'escalade
6 Golf miniature



Ensembles domiciliaires de taille moyenne Dans les ensembles domiciliaires d'importance et de concentration moyennes, groupant de 50 à 100 habitations, il devrait être possible de réserver un assez grand espace aux jeux de balle ou aux activités corporelles au sol. On pourrait également prévoir des aires de jeu pour les autres formes d'activités corporelles, ainsi que pour les activités créatives, sociales et intellectuelles. Dans un ensemble d'importance moyenne, l'accent devrait être mis le plus possible sur les aires de jeu multifonctionnelles. Par exemple, on peut aménager un vaste espace qui convienne à la fois aux jeux de balle et aux activités corporelles au sol. On peut, de la même façon, créer de nombreuses autres possibilités pour les activités au sol et les jeux de stratégie en dessinant avec soin le réseau des trottoirs, qu'on élargira à certains endroits pour permettre aux enfants de rouler à bicyclette et de jouer à la marelle ou à d'autres jeux pratiqués couramment sur les trottoirs.

Dans les ensembles domiciliaires de dimension moyenne, le manque d'espace limitera, là encore, le choix des activités à celles qui ne demandent pas trop de place et ne sont pas trop bruyantes (donc qui peuvent avoir lieu assez près des habitations et des jardins privés). On devrait néanmoins être capable, dans un ensemble de 50 à 100 logements, d'aménager plusieurs petites aires de jeu spécialement conçues et équipées pour les activités des enfants d'âge scolaire.

2) *Ensemble domiciliaire de taille moyenne*

Données statistiques
Superficie : 3,14 hectares
Nombre de logements : 81
Densité de construction :
26 logements par hectare

Légende

1 Aires de jeu pour enfants d'âge préscolaire
2 Sablière en forme de U
3 Tables et bancs
4 Butte avec piste asphaltée incurvée
5 Appareil d'escalade
6 Espace libre
7 Ruisseau

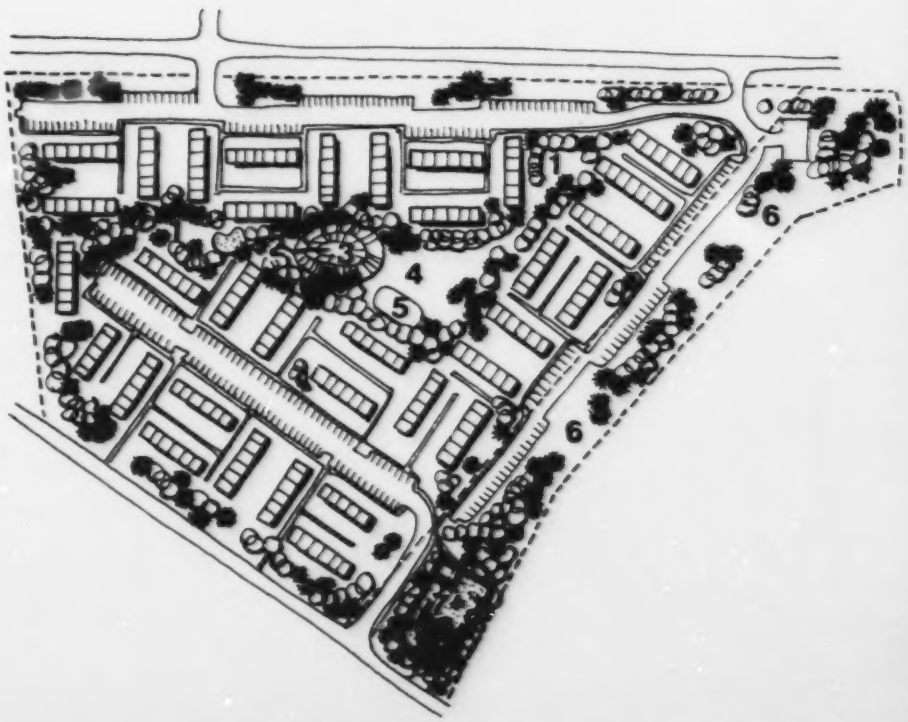
Grands ensembles domiciliaires
Les grands ensembles domiciliaires comportant plus de 100 habitations devraient permettre la pratique d'une vaste gamme d'activités corporelles, sociales et intellectuelles. L'ampleur même du site rend possible l'aménagement d'un grand terrain de jeu conçu pour tous les groupes d'âge et qu'on pourra situer assez loin des habitations.

Les problèmes d'espace ne se posant pas, la tentation sera grande de réunir tous les jeux de l'enfant d'âge scolaire sur un seul et même terrain. Ce serait faire abstraction des lois «territoriales» fort rigoureuses qui régissent les activités ludiques des enfants de cet âge. Il sera donc plus sage d'aménager, en plus d'un grand terrain communautaire ou d'un ensemble de buttes artificielles, un certain nombre de petites aires conçues pour des catégories bien précises d'activités, qu'on placera à faible distance des habitations pour qu'elles soient plus facilement accessibles.

La présence, à proximité, d'installations de quartier, comme les cours de récréation des écoles, les parcs et les centres communautaires, devrait entrer en ligne de compte au moment du choix des activités à encourager dans l'aire de jeu d'un ensemble domiciliaire. Pour entrer dans le calcul de l'aire de jeu globale offerte aux enfants d'âge scolaire, ces installations doivent cependant être ouvertes tous les jours, mais, autant que possible, ne pas être éloignées de plus de 200 m de l'ensemble domiciliaire et ne pas en être séparées par une voie publique importante (autoroute, voie de transit, etc.)

3) *Ensemble domiciliaire de grande taille*

Données statistiques
Superficie : 2,81 hectares
Nombre de logements : 202
Densité de construction :
72 logements par hectare



Légende

1 Aire de jeu pour enfants d'âge préscolaire
2 Ruisseau
3 Butte avec piste asphaltée incurvée
4 Espace libre
5 Piste asphaltée
6 Droit de passage d'une ligne de transport d'électricité laissé à l'état sauvage
7 Terrain d'aventure partagé avec le quartier voisin

Étude des composantes du plan d'aménagement

Le présent chapitre étudie les divers éléments du plan d'aménagement susceptibles d'accroître la valeur du jeu dans l'ensemble domiciliaire. Les solutions proposées tiennent compte des traits de caractère de l'enfant d'âge scolaire et de ses besoins en matière de jeu.

L'analyse des considérations générales et des principes d'aménagement pour chacun de ces éléments fournira aux concepteurs et aux groupes d'action communautaire la base à partir de laquelle ils pourront élaborer une solution convenant à chaque situation, celle-ci étant déterminée par les caractéristiques du site et du climat, la population enfantine de la collectivité et ses moyens financiers.

Le lecteur pourra obtenir un supplément d'information sur les possibilités d'aménagement proposées dans le présent chapitre en consultant d'autres ouvrages également publiés par le Service consultatif sur le cadre de vie des enfants, et dont il est ici fait mention.

Les rues et les parcs de stationnement

Considérations générales

- Les jeux des enfants et la circulation automobile sont des activités incompatibles. L'une et l'autre se nuisent.
- Les enfants sont attirés par les rues et les parcs de stationnement (surtout dans les quartiers à concentration moyenne et élevée) parce que ce sont souvent les seuls endroits leur offrant une surface dure assez grande pour pratiquer plusieurs de leurs jeux favoris.

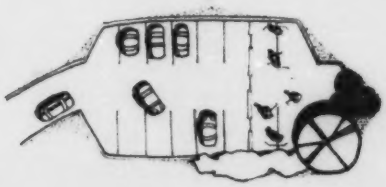
Principes d'aménagement

- Il faudrait prévoir, à l'étape de la conception de l'ensemble domiciliaire, des aires de jeu qui répondront aux besoins des enfants, de façon à les éloigner des rues et des parcs de stationnement.
- Les aires de jeu ne devraient pas être situées à proximité des rues achalandées ou des parcs de stationnement, même les plus petits.

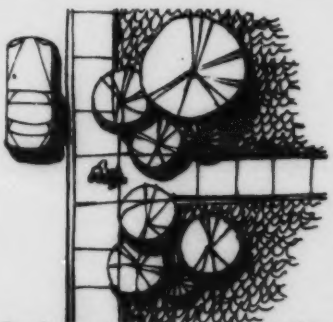
Conseils pratiques

- Dans un ensemble domiciliaire à habitations multifamiliales, les impasses et les rues en arc de cercle ou en forme de P sont des moyens efficaces de détourner la circulation de transit et de réduire ainsi les risques d'accidents.
- Le rétrécissement des rues à chaque extrémité des pâtés de maisons ainsi que l'aménagement de buttes de ralentissement (quelquefois appelées « gendarmes couchés ») contribueront aussi à détourner la circulation de transit et à réduire la vitesse des véhicules.
- La mise en place de séparations en béton pour marquer les espaces de stationnement empêchera les enfants d'utiliser le terrain comme aire de jeu.
- Les rues et les parcs de stationnement peuvent être occasionnellement utilisés comme aires de jeu, à condition d'être fermés à la circulation pendant ces périodes.
- Les espaces inutilisés d'un parc de stationnement peuvent être transformés en aires de jeu si l'on installe

En réduisant la largeur de la chaussée aux deux extrémités d'un pâté de maisons, on éloigne la circulation de transit.



La partie inutilisée d'un parc de stationnement peut devenir une aire de jeu temporaire, à condition d'être fermée par des barrières.



Des haies et des arbres peuvent être utilisés pour contenir la circulation des adultes et les jeux des enfants.

Les trottoirs éloignent les enfants de la rue. . .

. . . mais pas des pelouses.

des séparations mobiles (arbustes, barricades, etc.) que l'on pourra enlever au besoin plus tard.

Les trottoirs

Considérations générales

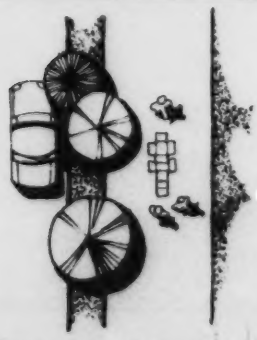
- Les enfants gênent souvent la circulation des passants lorsqu'ils utilisent les trottoirs pour leurs jeux.
- Les trottoirs trop rapprochés des habitations ou mal éclairés peuvent donner lieu à des comportements abusifs de la part des enfants plus âgés du quartier, qui causent quelquefois des dommages à la propriété et importunent les résidents par leur tapage.

Principes d'aménagement

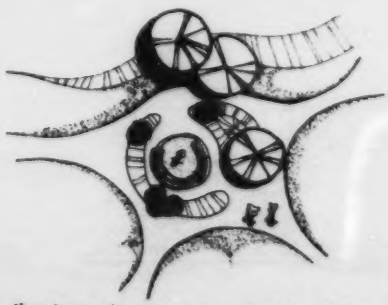
- Dans un ensemble domiciliaire à habitations multifamiliales, les trottoirs devraient être conçus de façon à attirer les piétons (notamment les enfants) hors de la rue, et être assez larges pour permettre certains jeux.
- Les trottoirs devraient être situés à une distance raisonnable des habitations et des jardins privés et être suffisamment éclairés le soir pour qu'on n'hésite pas à sortir et qu'on puisse y surveiller les enfants sans difficulté.

Conseils pratiques

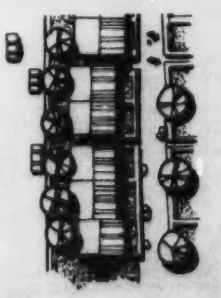
- Les trottoirs de 1,5 à 2 m de largeur pourront servir à la fois à la circulation piétonnière et aux jeux des enfants. Cette largeur facilite également les allées et venues des personnes handicapées, surtout celles qui se déplacent en fauteuil roulant.
- Pour agrémenter le parcours, on peut élargir le trottoir à certains endroits pour créer de petites aires de jeu ou des points de rencontre garnis de sièges.
- Des haies et des arbres peuvent être plantés le long des trottoirs pour contenir la circulation des adultes et le jeu des enfants.
- Le tronc des jeunes arbres devrait être entouré d'une enveloppe protectrice jusqu'à ce que les arbres aient atteint une taille suffisante pour supporter les mauvais traitements.



Des trottoirs plus larges facilitent la circulation des handicapés et les jeux des enfants.



En élargissant le trottoir à certains endroits, on peut créer des petites aires de jeu et des points de rencontre.



Les trottoirs situés près des habitations doivent être bien éclairés et les espaces privés qui s'étendent à l'avant des maisons doivent être bien délimités.

- On déconseille l'utilisation de la brique comme revêtement de trottoir dans les ensembles domiciliaires destinés aux familles, en raison de sa texture rude et inégale. On lui préférera le béton, l'asphalte, les pavés mosaïque et les pavés en unité.

- Les surfaces devraient être assez dures pour le jeu des enfants, confortables pour la marche, et convenir aux voitures d'enfant, aux jouets sur roulettes et aux fauteuils roulants.

- En créant des pentes sur certaines sections de parcours de trottoirs, on accroît leur valeur récréative pour des activités telles que la bicyclette ou la planche à roulette.

Les aires naturelles

Considérations générales

- Il est rare que l'on préserve des aires naturelles vierges sur le territoire d'un ensemble domiciliaire et lorsqu'on le fait, on néglige trop souvent d'en exploiter toutes les possibilités pour le développement intellectuel et créateur de l'enfant.

- Les parents refusent souvent d'ouvrir ces aires à leurs enfants, sous prétexte qu'il peut y avoir des dangers. Les enfants seront alors tentés d'y aller quand même, en cachette, et il arrive malheureusement que leurs jeux secrets se fassent au détriment du milieu naturel.

Principes d'aménagement

- Les aires naturelles devraient, autant que possible, être préservées et rendues accessibles aux enfants.

- L'aire naturelle devrait être bien entretenue et accessible aux utilisateurs de tous âges, pour décourager les comportements abusifs.

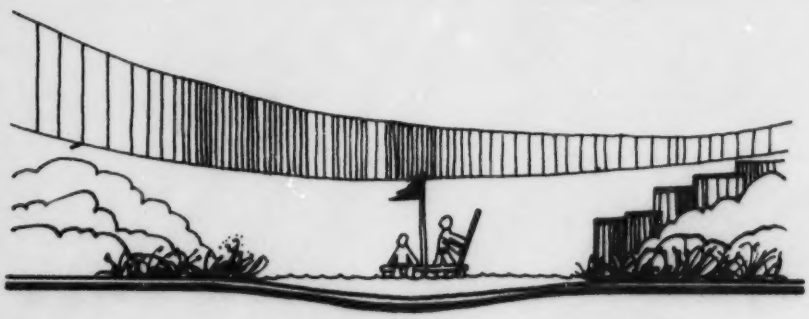
Conseils pratiques

- En dégageant le sous-bois aux endroits qui ne présentent pas d'intérêt écologique particulier, on facilitera l'accès de l'aire naturelle et son utilisation pour le jeu.

- Les arbres malades ou sans intérêt

En créant des pentes sur certaines parties du parcours, on multiplie les possibilités de jeu des enfants.

Les enfants adorent jouer dans les terrains laissés à l'état naturel



Un étang devient instantanément un point d'attraction.

L'exploration stimule le goût de la recherche.

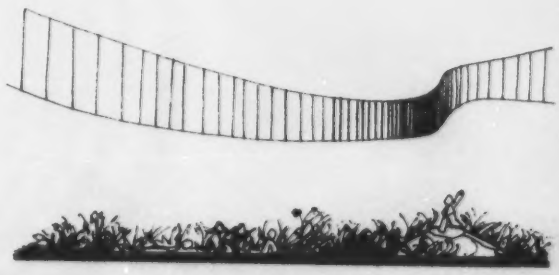
« Qu'est-ce qui se cache là-dessous? Un ours? »

Le passage d'un ruisseau à l'indienne.

seront coupés pour permettre la régénération.

- S'il y a un étang, il faudra le nettoyer et le débarrasser au besoin des débris et des plantes indésirables.
- Les terrains marécageux peuvent être laissés intacts pour les fins de l'étude du milieu naturel, ou être drainés pour être transformés en aires de jeux.
- Dans le cas de cours d'eau trop profondément encaissés et difficiles d'accès, il peut être nécessaire d'effectuer des travaux de remodelage de la surface pour dériver les eaux, ou de consolidation des berges pour réduire l'érosion; ce faisant, on améliorera la sécurité des lieux, tout en diminuant la fréquence d'entretien.
- On peut utiliser des pierres, ou des murets de béton à certains endroits du cours d'eau pour en stabiliser la profondeur et le débit et le rendre ainsi plus facile d'accès et plus intéressant pour les jeunes.
- En demandant l'aide des enfants pour la mise en terre des arbres ou l'aménagement des sentiers, on développera chez eux un sens plus élevé de leurs responsabilités et un respect plus grand de la nature.
- Il faudrait procéder à l'émondage annuel des arbres le long des sentiers pour protéger les promeneurs, les skieurs de randonnée, etc.
- Si l'endroit s'y prête, on pourra implanter des espèces nouvelles de fleurs sauvages, d'arbres à fleurs ou d'autres plantes qui présentent un intérêt particulier.
- L'aire naturelle est souvent l'endroit tout indiqué pour garder de petits animaux comme des lapins, ou des souris blanches, les enfants pouvant construire eux-mêmes les cages aux endroits prévus.
- On peut aussi installer des équipements de jeux corporels très simples dans une aire naturelle, comme des cordes suspendues à de grosses branches, une maisonnette nichée dans un arbre ou un appareil d'escalade fixé au sol, en s'efforçant toujours cependant de respecter le caractère propre du milieu.

On peut facilement intégrer des appareils de jeu dans une aire naturelle.



Les prairies et les clairières devraient être nettoyées, l'herbe laissée au naturel et les affleurements rocheux rester intacts.

Si la zone boisée est relativement petite, il est préférable de ne pas laisser les enfants y construire eux-mêmes leurs maisonnettes, car ils pourraient briser les arbres, en plus de poser un problème de surveillance. Ces maisonnettes ont davantage leur place dans un terrain d'aventure que dans une aire naturelle fréquentée par des personnes de tous âges.

La présence, discrète cependant, d'appareils de jeux dans une aire naturelle attirera un plus grand nombre d'utilisateurs et réduira considérablement les risques d'atteinte au milieu. Toutefois, ce ne sont pas toutes les zones boisées qui s'y prêtent : tout dépendra de la nature de la zone boisée et des autres possibilités de jeu offertes dans les environs.

- L'installation de barbecue et de tables de pique-nique bien situées et faciles d'accès encouragera l'usage des aires naturelles par toute la famille.

- Les prairies et les clairières devraient être préservées et bien entretenues. On laissera pousser l'herbe et on ne modifiera pas le relief du terrain, mais on pourra ajouter des fleurs sauvages (toutes celles qui sont adaptées au milieu). Par contre les plantes toxiques et vénéneuses (comme l'herbe à puce) devraient être éliminées.

- Si on dispose de beaucoup d'espace, mais que les éléments naturels (arbres, prairies, cours d'eau) soient absents, on peut arriver à les recréer. Il suffit, par exemple, de planter des herbes indigènes et de les laisser pousser tout naturellement, puis d'aménager des cours d'eau et des étangs de la façon la plus naturelle possible. Pour s'assurer que les jeunes arbres plantés dans la zone de nature arriveront à maturité, on les soutiendra par un tuteur et on demandera la collaboration des enfants pour les entretenir.

Les espaces verts

Considérations générales

- Les espaces verts qui pourraient être exploités pour le jeu sont souvent gâchés par des arbres et des arbustes qui interdisent toute possibilité de jeu actif.

Les aires naturelles sont l'endroit tout désigné pour garder de petits animaux.

L'installation d'une maisonnette et de câbles pour grimper ou pour se déplacer d'un arbre à l'autre rendra l'endroit encore plus intéressant.

Pour que les espaces verts gardent tout leur potentiel récréatif, on évitera d'y planter des arbres ou des arbustes.

Des arbres ou une clôture disposés en périphérie aideront à contenir les activités des joueurs.

- Souvent, ces espaces ne sont pas convenablement délimités, de sorte que les enfants, emportés par leurs jeux, se retrouveront souvent sur les propriétés privées ou à proximité des habitations.

Principes d'aménagement

- Les espaces verts devraient être libres de tout obstacle et entourés de larges zones tampons pour empêcher les balles ou tout autre objet d'atterrir dans les jardins privés. Les aires plus petites peuvent, au besoin, être entourées d'arbustes ou de clôtures.

- Les limites d'un espace vert devraient être clairement définies pour éviter que les enfants n'en débordent; sinon, il faudrait que les jardins privés soient eux-mêmes bien délimités ou protégés d'une manière quelconque des jeux trop envahissants.

- Si le terrain est généralement plat, avec une pente douce pour faciliter l'écoulement des eaux de pluie, il pourra se prêter à une foule d'activités corporelles. Des dénivellations pratiquées à la périphérie peuvent tenir lieu de zones tampons et servir en même temps de pistes de luge (en hiver) et de planche à roulettes (en été).

- Les espaces verts devraient pouvoir accueillir le plus grand nombre d'activités possible, et à cette fin, on équipera le terrain pour qu'il puisse recevoir les poteaux de filets utilisés, par exemple, dans le hockey, le tennis, etc.

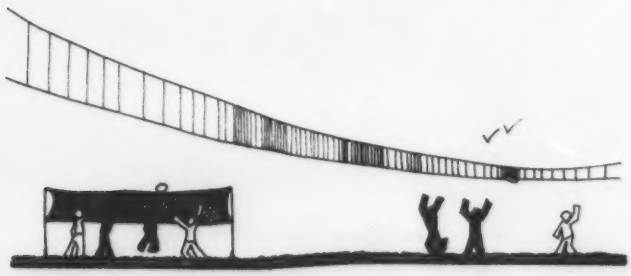
- Les espaces verts devraient être agréables et reposants à regarder, sans toutefois que l'esthétique l'emporte sur la valeur ludique comme telle.

Conseils pratiques

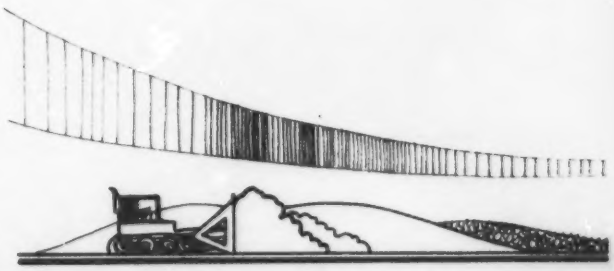
- Une pelouse bien verte et bien drainée est une excellente surface de jeu, et un plaisir pour l'œil.

- Les arbres et les arbustes plantés autour d'un espace vert contribueront à mieux définir ses limites, à circonscrire les aires de jeu et à agrémenter le paysage.

- Pour les sports exigeant des poteaux de filets (tennis, hockey, etc.), on peut enfouir des tubes de métal à la



Des tubes de métal enfouis dans le sol pour soutenir les poteaux de filets augmenteront les possibilités de jeu de l'espace vert.



La présence de buttes dans une aire de jeu en rehaussera l'attrait et la valeur récréative.

verticale sous le niveau de coupe du gazon et les couvrir de plaques permanentes retenues par un ressort intérieur pour empêcher la terre d'entrer; il suffira, au moment désiré, de retrouver ces plaques et de les soulever pour introduire le poteau, et on aura un court de tennis, un champ de hockey sur pelouse, etc.

- Les espaces verts adjacents à des pentes ou de hautes buttes peuvent servir de « terrains d'atterrissage » pour les amateurs de luge. Une piste asphaltée, du haut de la butte jusqu'au terrain plat, servirait bien les amateurs de planche à roulettes et de courses de petites voitures.

Les buttes

Considérations générales

- Les possibilités de jeux offertes par les éléments du relief sont rarement exploitées.
- Les dénivellations naturelles sont souvent supprimées dans le cours des travaux d'aménagement, ce qui entraîne des frais inutiles et des problèmes de drainage, en plus de réduire le potentiel récréatif du site.
- Les buttes ou les talus aménagés pour servir d'écrans visuels ou sonores ne servent souvent qu'à cet usage; leur potentiel récréatif est donc perdu.

Principe d'aménagement

- Le potentiel récréatif des buttes et des dénivellations naturelles ou artificielles devrait être exploité au maximum.

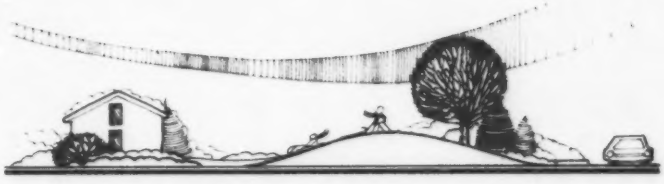
Conseils pratiques

- Les arbres et les arbustres plantés sur une butte devraient être agencés de façon à laisser des couloirs libres pour la glissade, mais il faut aussi s'assurer que ces couloirs aboutissent à des endroits sûrs.
- L'aménagement d'une piste couverte en dur sur un versant de la butte aura pour effet de concentrer l'activité sur cette face, sans pour autant gâcher l'apparence générale. On peut aussi aménager une rampe pour monter (des gradins de pierres,

Les enfants d'âge scolaire adorent tous les jeux de course.

Les buttes sont l'endroit idéal pour apprendre le ski.

L'aménagement d'une piste revêtue en dur sur un versant de la butte aura pour effet de concentrer l'activité sur cette face.



On peut utiliser des arbres et des arbustes pour fermer l'accès aux zones de danger (rues, etc.)

Les surfaces couvertes en dur se prêtent à de nombreux jeux.

L'hiver, l'aire couverte en dur devient une patinoire.

par exemple), ce qui permettra de garder intacte le reste de la surface gazonnée.

- Ces aménagements supplémentaires auront pour effet de faire de la butte un centre de loisir à l'année longue : l'été, on pourra pratiquer la planche à roulettes et les courses en voiturettes, tandis que l'hiver on fera de la luge, du traîneau ou du ski.

- Au sommet de la butte, on peut utiliser des arbres et des arbustes pour fermer l'accès aux zones de danger (les rues, par exemple) ou pour faire écran.

Les surfaces revêtues

Considérations générales

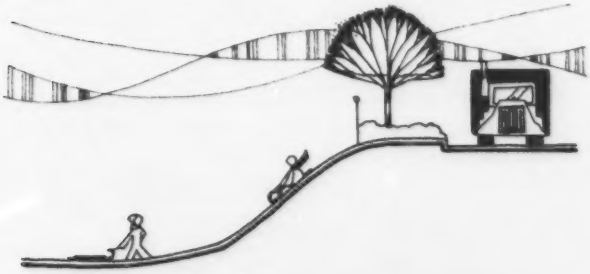
- L'aménagement d'une surface de jeu couverte en dur dans un endroit mal choisi de l'ensemble domiciliaire peut entraîner des inconvénients sérieux pour les résidents de l'ensemble (bruits, mauvaise apparence) ou se révéler tout à fait inutile (si les jeunes refusent de l'utiliser).

- Les enfants rechercheront des surfaces dures près de la maison pour divers jeux (la marelle, le hockey, le balon-balai, le patin à roulettes, etc.). À défaut, ils utiliseront la rue, les terrains de stationnement ou les trottoirs, avec les inconvénients (risque d'accident, conflits avec les propriétaires ou les passants) que cela comporte.

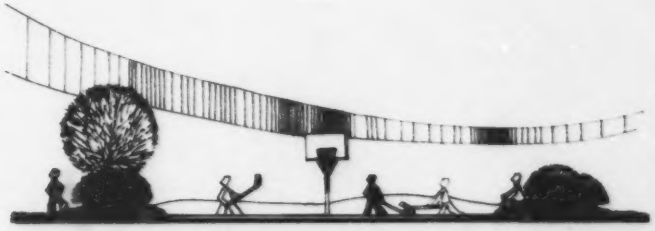
Principes d'aménagement

- La surface doit être lisse et plane pour la plupart des activités. Toutefois, la pose d'un plancher ou d'un revêtement dur et plat, si elle favorise certains jeux, en interdit d'autres; il conviendra donc de définir précisément quel type d'activités on désire favoriser avant de procéder à un tel aménagement. La surface aménagée devrait être assez grande (150 m²) pour permettre aux enfants de s'adonner à des jeux collectifs.

- L'aire de jeu revêtue devrait être convenablement située pour les enfants, sans pour autant déparer l'ensemble domiciliaire. Elle devrait être suffisamment éloignée des logements et des jardins privés pour



Les arbres et les arbustes peuvent être disposés de façon à laisser de larges couloirs libres pour la glissade.



Des banquettes basses permettront de contenir les ébats des jeunes à l'intérieur du terrain, en plus d'avoir une fonction esthétique.

que les occupants ne soient pas importunés par le bruit.

- L'aire revêtue devrait être aménagée de façon à se prêter à des jeux d'hiver.

Conseils pratiques

- Les surfaces revêtues et planes peuvent être entourées par un banc de terre sur trois côtés pour en améliorer l'apparence et pour d'autres usages pratiques. Afin de bien remplir son rôle, ce banc de terre devrait avoir 1 ou 2 mètres de hauteur, et être couvert si possible (à l'extérieur) de plantes rustiques pour dissimuler le revêtement.

- Le banc de terre aidera à contenir les ébats des jeunes à l'intérieur du terrain de jeu; ses abords devraient être gazonnés pour accueillir d'éventuels spectateurs.

- Si le terrain revêtu est exigu, il serait préférable de l'entourer d'une clôture ou d'une haie dense pour arrêter les balles et les ballons et amortir les bruits. Une clôture grillagée, sur laquelle on fait pousser des plantes grimpantes, deviendra une excellente barrière visuelle en été. Certains sports (le volley-ball, le basket-ball, le tennis) exigent une clôture très élevée (3 m ou plus).

Les pièces d'eau

Considérations générales

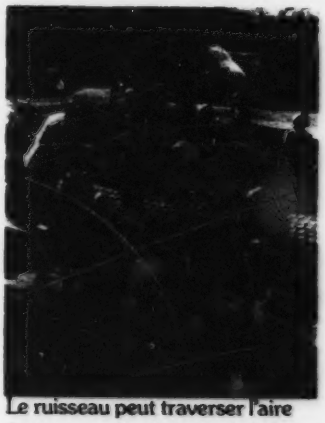
- L'aménagement de pièces d'eau sur le site d'un ensemble domiciliaire est souvent interdit en raison des risques d'accidents pour les enfants, des possibilités de pollution et du coût élevé des installations de recyclage ou de filtration.

- Les petits étangs et les fontaines aménagés dans un ensemble domiciliaire ont généralement un caractère esthétique plutôt que récréatif.

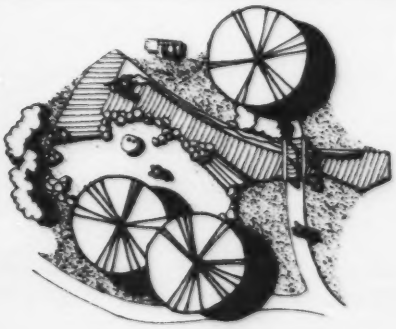
Principes d'aménagement

- L'eau, quand on l'introduit sur le site d'un ensemble domiciliaire, devrait d'abord viser à satisfaire les besoins des enfants.

L'eau peut être intégrée à l'ensemble du site et profiter à tous.



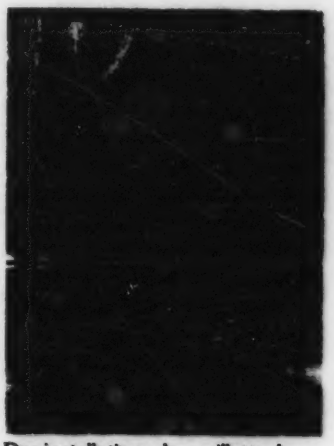
Le ruisseau peut traverser l'aire de jeu, pour le plus grand plaisir de tous.



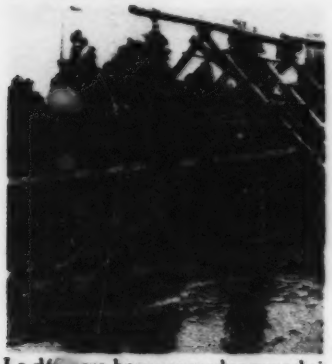
Les ruisseaux et leurs plages de sable peuvent créer un élément de variété dans le paysage, qui sera apprécié par tous.

Une méthode de pompage de l'eau met à profit une vieille technique éprouvée. . et gratuite.

Une pompe à main, raccordée à un tuyau d'eau ordinaire ou plongée dans un puits véritable, est une bonne façon de réduire le gaspillage.



Des installations de cueillette des eaux de pluie qui combinent l'utile à l'agréable.



Le dé[illegible]ra beaucoup plus grand si l'appareil d'escalade est au-dessus d'un plan d'eau.

- Il faudrait utiliser l'eau comme stimulant pour les jeux sociaux, intellectuels et de création de l'enfant.

- Les jeux auxquels se prête l'eau sont innombrables : construction de barrages et de canaux, mélange avec le sable ou la terre, création de petits étangs pour y faire flotter des bateaux ou des radeaux, etc.

- Les aménagements aquatiques conçus dans cette optique ont plus de valeur comme outil de développement que les simples pataugeuses ou les appareils d'arrosage.

Remarque

L'étude des piscines n'est pas abordée dans le présent ouvrage.

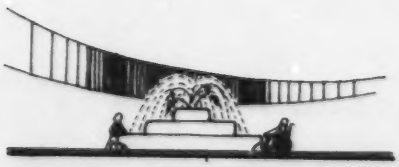
Conseils pratiques

- Les ruisseaux à usage récréatif peuvent être intégrés à l'ensemble du site, et non pas seulement à l'aire de jeu des enfants. Pourvu qu'ils soient convenablement aménagés, ces ruisseaux, qui peuvent mettre à profit une source naturelle, feront le bonheur des jeunes et des moins jeunes. L'eau de pluie peut être stockée dans des réservoirs et utilisée pour alimenter à bon compte des ruisseaux artificiels. La mise en circulation de l'eau pourrait s'opérer au moyen d'une pompe manuelle plongeant dans le réservoir.

- Pour stabiliser les rives du ruisseau, on utilisera des pierres, des gabions (cylindres de terre, de sable, etc.), des murets de béton ou de bois, qui élimineront la boue et réduiront l'érosion.

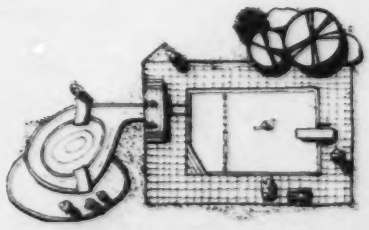
- L'eau peut être amenée sur les lieux par un grand nombre de dispositifs manuels simples et amusants, ou même par un moulin à vent.

- La source d'eau d'une aire de jeu peut être munie d'un robinet verrouillable pour empêcher son utilisation sans surveillance ou par temps froid. On peut même concevoir des aménagements fonctionnant à la manière d'une baignoire, d'où l'eau est retirée quotidiennement par un système de vannes (voir le *Cahier de documentation n° 1, L'aire de création*, NHA 5104).



Une fontaine peut être conçue de façon à permettre aux enfants en chaise roulante d'y avoir accès.

Les étangs, naturels ou artificiels, ont toujours attiré les jeunes.



Un étang et sa plage de sable peuvent être raccordés à une piscine, pourvu que l'accès à la piscine comporte un bain de pieds obligatoire.

- L'installation d'une pompe manuelle est aussi une bonne façon de réduire le gaspillage d'eau. Il n'est pas nécessaire cependant que la pompe tire son eau d'un puits véritable : on peut en effet la brancher sur un tuyau d'eau par l'intermédiaire d'un détendeur de pression qui produira le même effet. Dans les secteurs où la nappe aquifère est suffisamment élevée, le creusage d'un puits peut être la solution idéale pour l'approvisionnement en eau des zones de jeu. On s'assurera toutefois que le puits est fermé en tout temps par un couvercle solidement fixé, pour éviter les risques d'accidents.

- Les fontaines créées à des fins décoratives peuvent aussi remplir une fonction ludique avec un minimum de modifications :

- La hauteur du bassin d'eau inférieur d'une fontaine peut être calculée de façon à permettre aux enfants en chaise roulante d'y avoir accès.

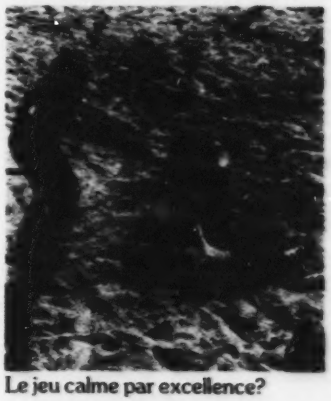
- Pour empêcher les enfants de s'abreuver dans la fontaine, on peut faire couler l'eau sur des pierres ou le long de surfaces inclinées, ce qui n'enlève pas à l'eau sa fonction ludique. Si la fontaine est assez grande pour qu'on y entre, il faut que le fond du bassin ait une surface antidérapante pour réduire le risque de chutes.

- Les étangs, qu'ils soient naturels ou artificiels, constituent des aires de jeu fascinantes pour les enfants d'âge scolaire. Voir la rubrique traitant des « Aires naturelles » pour plus de détails sur la façon d'aménager les étangs à des fins récréatives.

Remarques

Le danger inhérent aux eaux dormantes ne peut être éliminé de toutes les aires de jeu aquatiques, en particulier des zones multifonctionnelles, et leur élimination ne saurait non plus devenir un objectif absolu. Les enfants d'âge scolaire peuvent apprendre à reconnaître et à éviter les risques de l'eau; de fait, les enfants de cet âge sont beaucoup plus exposés aux dangers de la rue, et nous semblons nous en accommoder assez bien.

Des enfants plus âgés feront des merveilles avec du sable, pourvu qu'ils disposent d'une source d'eau.



Le jeu calme par excellence?

Les aires de sable

Considérations générales

- L'implantation d'aires de sable dans les ensembles domiciliaires semble être la cause de nombreux ennuis. On reproche surtout à ces aménagements d'attirer les insectes, de servir de litière aux chats et d'exiger beaucoup d'entretien.

- Pour ces raisons, les aires de sable ont été éliminées de nombreux ensembles domiciliaires, privant ainsi les enfants d'un excellent outil de développement de la créativité. Il reste néanmoins que les avantages des aires de sable dépassent de beaucoup l'inconvénient que peut présenter le travail supplémentaire d'implantation et d'entretien.

Principes d'aménagement

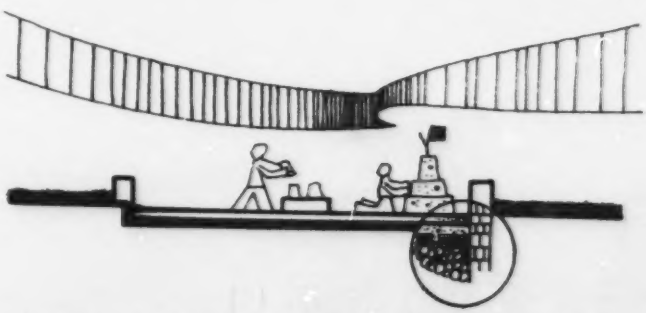
- Le sable doit être humide et d'une densité convenable pour conserver sa forme et se prêter à des constructions.

- Il devrait être assez profond pour permettre à l'enfant de faire de bons trous sans atteindre le fond. Le sable devrait s'égoutter rapidement, pour que l'eau ne puisse s'y accumuler et devenir croupie. Dans les sols argileux, il est impératif que les conduites de drainage du sable soient raccordées à une bouche d'égout munie d'un collecteur de sable. La zone entière devrait être exposée au soleil et à la pluie pendant au moins une partie de la journée de façon à s'autonettoyer. L'ensemble de l'aire de sable doit être drainé à sa base par un réseau de conduites.

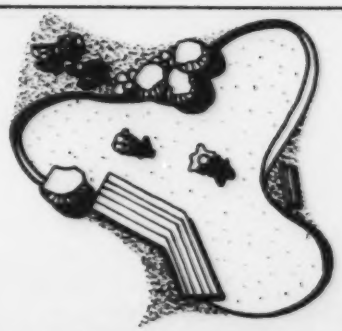
- L'aire devrait néanmoins être protégée par des arbres ou d'autres écrans pour éliminer les risques d'insolation.

Conseils pratiques

- L'aire de sable doit reposer sur des assises convenables pour garantir un bon écoulement de l'eau. Il faudrait prévoir au moins de 300 à 400 mm de matériau granulaire à la base. L'installation recommandée comportera, à partir du fond, une conduite de drainage reliée à un



L'installation de drainage doit être efficace et le sable assez épais.



Une aire de sable complétera avantageusement l'aménagement paysager, mais il ne faut pas oublier de prévoir une source d'eau à proximité.

canal de décharge, une épaisseur de 100 mm de pierre concassée (de 20 mm de diamètre), des dalles de béton espacées pour permettre l'écoulement de l'eau et, enfin, le sable, qui doit avoir de 300 à 450 mm de profondeur.

- Plusieurs méthodes peuvent être utilisées pour empêcher le sable de se disperser. Une possibilité est de creuser une fosse retenue par des murets de 1 m de hauteur et d'y déposer le sable (voir le *Cahier de documentation n° 1, L'aire de création*, NHA 5104). Ce type d'installation en dépression peut être conçu en harmonie avec l'aménagement paysager des lieux.

- L'installation, à proximité, d'un support pour un grand râteau de bois et d'un panier à déchets pourra inciter les gens à tenir l'endroit plus propre. À ce sujet, voir le chapitre intitulé « Participation des résidents à la gestion et à l'entretien des aires de jeu ».

- Comme le sable doit être humide pour être façonné par les enfants, il faut prévoir une source d'eau à proximité.

Les appareils d'escalade

Considérations générales

- Les appareils d'escalade (ou grimpoirs) déçoivent souvent parce qu'ils ne retiennent pas très longtemps l'attention des enfants d'âge scolaire à qui ils sont destinés.

- Pour retenir les jeunes de cet âge, qui ont beaucoup de possibilités au plan physique, les appareils doivent être élevés et représenter un défi, au risque bien sûr, d'inquiéter les parents.

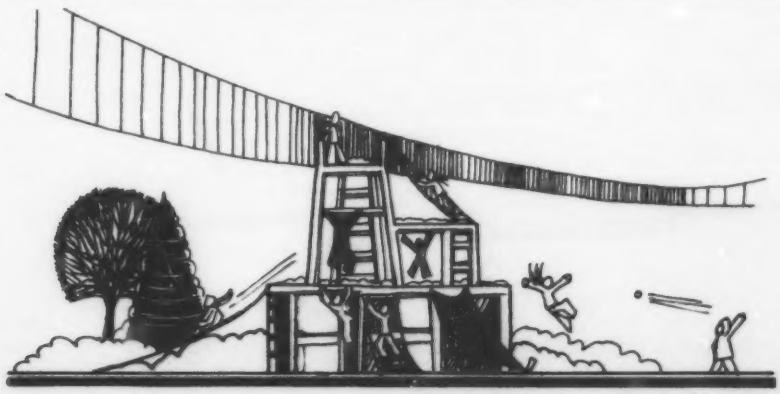
Principes d'aménagement

- La conformation des appareils, notamment leur hauteur, doit être soigneusement étudiée de façon à représenter un défi pour les enfants, tout en étant foncièrement sûre, en évitant notamment les agencements en surplomb, les rebords rugueux et les angles serrés qui peuvent emprisonner le pied ou la main d'un enfant.

- L'appareil devrait être conçu pour encourager l'usage des gros

Les ouvrages en bois sont préférables aux ouvrages en métal.

Une installation pleine de défis, comme les enfants les aiment.



Les appareils d'escalade doivent donner aux jeunes la possibilité de grimper et de s'exercer de multiples façons. Ils peuvent être conçus expressément pour répondre aux besoins de l'endroit.

muscles des bras, des jambes et du dos. Il devrait comporter plusieurs niveaux de difficulté (marquées par exemple par des plates-formes) pour encourager les timides et ralentir les enfants téméraires.

- Il faudrait prévoir suffisamment d'espace libre au pied de l'appareil pour que les enfants puissent en sauter en toute sécurité et y grimper à partir de plusieurs points.

- Les parties libres ou basculantes de l'appareil devraient former des éléments distincts et facilement identifiables, de façon à réduire les risques de collisions accidentelles.

- La surface d'amortissement au pied de l'appareil devrait être d'un matériau mou et être suffisamment grande pour que les enfants puissent sauter sans se buter contre la pièce en saillie qui délimite (le cas échéant) cette surface.

Conseils pratiques

- Plusieurs fabricants canadiens offrent des appareils d'escalade qui présentent les qualités requises. Il faudrait choisir le modèle qui convient aux usages projetés : par exemple, si l'installation est envahie périodiquement par une masse d'enfants (dans une cour d'école, par exemple), elle devra être de bonne dimension et robuste; si, par contre, l'appareil est groupé avec d'autres appareils de jeu et n'est pas soumis à un usage aussi intensif, ou pourra porter son choix sur un ouvrage plus petit. L'appareil d'escalade installé dans un ensemble domiciliaire sera utilisé plus régulièrement s'il n'est pas laissé dans un coin isolé, mais plutôt regroupé avec d'autres installations de jeu corporel, social, intellectuel, créatif (voir le chapitre traitant du choix des activités).

- Souvent, la meilleure solution consistera à concevoir des appareils d'escalade qui seront expressément adaptés aux conditions locales et tiendront compte de l'emplacement, de la clientèle et des autres installations offertes. On ne saurait définir précisément les principes directeurs qui s'appliquent à tous les cas, mais les quel-

ques suggestions suivantes peuvent être utiles :

— Le bois est préférable au fer parce qu'il est moins influencé par le froid, le chaud et l'humidité.
— Le bois doit être imperméabilisé et être poncé pour faire disparaître les échardes.
— Toutes les ferrures devraient être posées en retrait pour éviter les risques de blessure sur des objets en saillie.
— Pour que l'appareil représente un véritable défi pour les enfants d'âge scolaire, il devrait avoir de 3 à 5 m de hauteur à son sommet.
— L'appareil devrait se prêter à des jeux multiples et favoriser l'utilisation de divers muscles du corps, en permettant par exemple aux enfants de se pendre par les bras, par les pieds ou les jambes et de faire des tours de gymnastique.
— Des dizaines de pièces accessoires peuvent être ajoutées aux appareils d'escalade : ponts basculants, descentes en téléférique, glissoires, filets, etc.

- L'aire de chute au pied de l'appareil doit être capable d'absorber les chocs. Ce peut être un sable fin (trop fin pour être façonnable, car il ne saurait être question de bâtir des châteaux de sable à cet endroit). Les pierres concassées, l'herbe, les copeaux de bois ou la terre feront l'affaire (la terre cependant aura tendance à se compacter et à se creuser avec le temps). Quand cette surface d'amortissement des chutes est munie d'un rebord, le périmètre de délimitation doit être suffisamment éloigné pour que l'enfant ne puisse s'y buter en sautant.

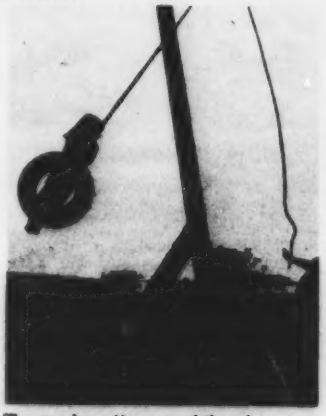
Les balançoires

Considérations générales

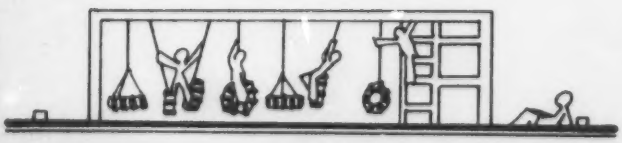
- Les balançoires, si on les utilise de la manière habituelle, doivent être hautes pour attirer les enfants d'âge scolaire; elles peuvent donc présenter des risques à la fois pour l'enfant qui les utilise (chutes au sol) et les enfants qui s'en approchent (collisions).

- Suspendues à des appareils d'escalade, les balançoires, même courtes, peuvent causer des conflits entre les enfants.

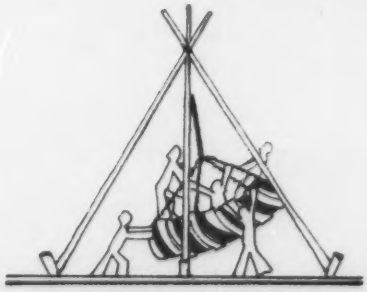
Les téléfériques sont des appareils sûrs, qui développent les aptitudes physiques des enfants et leur sens du défi.



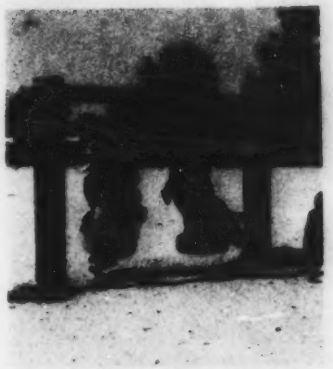
Toutes les pièces mobiles de l'appareil d'escalade, comme les téléfériques et les balançoires, doivent être agencées de façon à éviter les risques de collision.



Les balançoires peuvent être fixées de bien des façons pour multiplier les possibilités d'acrobaties.



Les gros pneus de tracteur fixés au bout d'une courte chaîne vont devenir de joyeuses balançoires collectives.



Ces balançoires ont perdu tout intérêt pour les enfants plus âgés.

Des acrobaties qui tiennent du prodige — inquiétantes pour les parents, mais tellement amusantes.

Principes d'aménagement

- Les balançoires hautes devraient être disposées de façon à n'être accessibles que par l'avant et devraient être entourées d'une barrière végétale qui les isole et qui empêche les autres enfants d'approcher de trop près. Les balançoires sont très utiles au développement physique de l'enfant, car elles leur permettent de pratiquer d'autres mouvements que le simple va-et-vient.

Conseils pratiques

- Les balançoires hautes de plus de 3 m (qu'elles soient constituées d'un câble ou d'une chaîne) devraient être agencées de telle manière qu'on ne puisse y monter par l'arrière ou circuler derrière. À cette fin, on peut les entourer d'arbustes, les installer dans un coin ou les placer près d'une clôture ou d'un immeuble (en prévoyant bien sûr un espace suffisant pour les oscillations maximums).

- On peut multiplier les possibilités d'acrobaties en accolant une série de pneus à un mètre d'intervalle le long d'une barre de suspension; les enfants pourront s'amuser à sauter d'un pneu à l'autre, ce qui développera leur musculature et leur sens du rythme. C'est un exercice qui fait partie de la formation des commandos et c'est aussi, bien sûr, un vieux truc de Tarzan pour se déplacer rapidement dans la jungle.

- En plaçant les balançoires près de l'entrée du terrain de jeu, on s'assure qu'elles seront tout de suite remarquées, les risques de collisions entre enfants étant réduits d'autant.

- Les grands pneus de tracteur suspendus au bout d'une chaîne de 2 m environ pourront accueillir plusieurs enfants à la fois, ce qui en fait un jeu collectif très amusant.

- Les enfants peuvent faire preuve de trésors d'imagination avec ce jeu, si on leur en donne la chance. Ainsi, en suspendant les pneus dans différentes positions, à la verticale et à l'horizontale, on pourra les voir se tenir sur le pneu ou sur l'intérieur du pneu plutôt que de s'asseoir, ou, si le pneu est à plat, se tenir debout ou s'asseoir sur le pneu avec un ami et se donner des élans à tour de rôle.

- Le sol sous les balançoires devrait être mou, comme pour les appareils d'escalade.

Les glissoires

Considérations générales

- Les glissoires doivent être relativement longues ou en pente et comporter des sinuosités amusantes pour attirer les enfants de ce groupe d'âge.

- Il est dangereux d'installer des glissoires à partir de plates-formes élevées; les enfants ont en effet la fâcheuse habitude de se rassembler, et de se tirailler sur la plate-forme, d'où un risque de chute évident.

Principes d'aménagement

- La pente de la glissoire devrait être assez raide pour présenter un défi, sinon l'installation sera vite délaissée. Autant que possible, le profil du terrain ou des ouvrages en bois devrait être suivi.

- Il faudrait que les glissoires soient assez larges pour laisser passer plusieurs enfants à la fois. Pour plus de sécurité, on les incurvera à la partie inférieure, de façon à ralentir la vitesse de l'enfant à l'arrivée en bas et on verra à amortir sa chute (moins de 150 mm) pour éviter tous risques de blessure à la colonne vertébrale.

Conseils pratiques

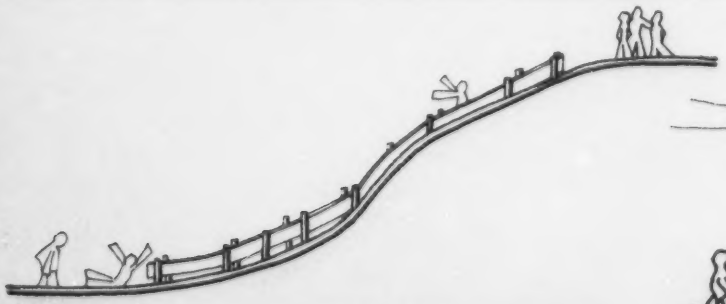
- Les glissoires peuvent être aménagées sur le flanc des collines ou de buttes de béton construites à cette fin. Ce type de réalisation est plus sûr que la glissoire à plate-forme élevée.

- Les glissoires peuvent être intégrées à un appareil d'escalade.

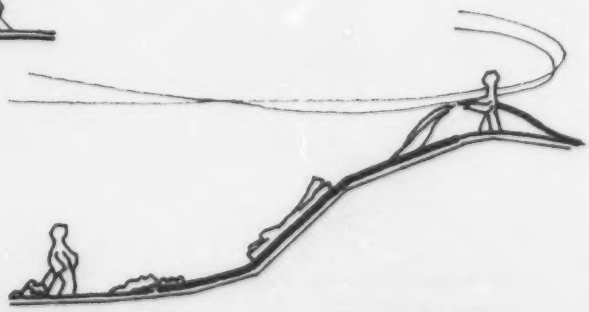
- Les glissoires circulaires, ou en spirales sont amusantes; pour réduire les dangers de chutes on doit prévoir des bords assez hauts (1,25 m).

- Les longues glissoires aménagées le long d'une pente naturelle peuvent être construites à la façon d'une descente de minerai avec des pattes qui en feront varier la pente (vers l'avant), l'inclinaison (de côté) et la direction.

Les glissoires peuvent être aménagées à flanc de colline, avec des sinuosités et des inclinaisons pour donner plus de vitesse et ajouter au plaisir.



Les glissoires doivent être relativement abruptes pour présenter un défi véritable aux enfants d'âge scolaire.



Une glissoire de boue, c'est salissant mais combien amusant à cet âge-là!

En fournissant aux enfants divers éléments (planches, blocs, chevalets, etc.) qu'ils peuvent assembler à leur guise, on fait du terrain de jeu un centre d'apprentissage (dans tous les cas cependant, il faudra prévoir un placard ou un local de rangement).

- La surface de la glissoire peut être faite de « masonite », d'acier inoxydable ou d'un matériau plastique capable de résister aux intempéries.

- Une glissoire de matière plastique flexible installée sur le flanc d'une colline, avec une source d'eau qui « *lubrifie* » la paroi et rafraîchit tout en même temps, fait une magnifique glissoire d'été qui se termine par un fantastique bain de boue!

Les maisonnettes

Considérations générales

- Les maisonnettes construites par des adultes n'apporteront pas aux enfants d'âge scolaire autant de satisfaction que celles qu'ils pourraient construire eux-mêmes. Néanmoins, elles peuvent toujours jouer un rôle utile en stimulant les jeux de caractère social parmi les plus jeunes (de 6 à 10 ans) de ce groupe d'âge.

- L'utilité des maisonnettes n'est pas admise par tous, certains craignant qu'elles servent de cachettes pour des comportements douteux.

Principes d'aménagement

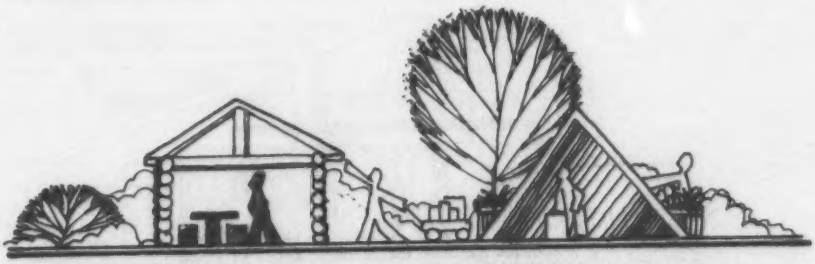
- Les maisonnettes construites pour ce groupe d'âge devraient être ni trop grandes (les enfants ne s'y sentiraient pas à l'aise), ni trop petites (3 ou 4 enfants doivent pouvoir y pénétrer ensemble, ce qui exige au moins un carré de 1,8 m de côté).

- Si l'emplacement de la maisonnette permet une surveillance à distance, on pourra utiliser des murs de bois rond à claire-voie, qui donneront quand même aux enfants une impression d'intimité.

- Le « style » architectural de la maisonnette n'a pas vraiment d'importance; on peut néanmoins s'inspirer de l'architecture de l'ensemble domiciliaire ou des environs (voir le *Cahier de documentation n°1*, L'aire de création, NHA 5104).

Conseils pratiques

- Il faudrait prévoir un plancher pour éviter que les enfants ne se salissent



Une maisonnette est plus intéressante quand on peut la meubler à son goût avec des planches et des blocs qu'on transforme en table, chaise, etc.

sur un sol qui deviendra humide avec le temps.

- Le seuil de la porte devrait être à au moins 100 mm au-dessus du sol pour permettre l'utilisation de la maisonnette en hiver.

- Le toit peut être rendu accessible par une échelle ou être aménagé en toit plat; cependant, la maisonnette ayant surtout une vocation d'ordre social, il faudrait éviter de multiplier les dispositifs d'escalade, qui transformeraient l'ouvrage en appareil d'escalade.

- L'addition d'un banc ou d'une table dans la maisonnette pourra stimuler les jeux de caractère social. Une solution encore plus intéressante est de mettre des blocs et des planches à la disposition des enfants pour qu'ils réalisent leur propre mobilier.

Les placards de rangement des « jouets dépareillés »

Considérations générales

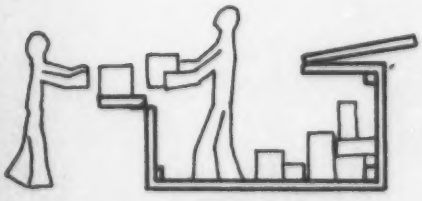
- Les jeux de construction utilisant des pièces dépareillées (blocs, planches, chevalets, etc.) entraînent souvent de sérieux problèmes de rangement, qu'on règle généralement en éliminant tout simplement les objets en question.

- Les placards de rangement pour ces pièces sont généralement trop exigus et deviennent vite des armoires de débarras, auxquels les enfants n'ont pas accès. Il faut cependant reconnaître qu'ils sont rarement conçus pour encourager la propreté et le sens de l'organisation.

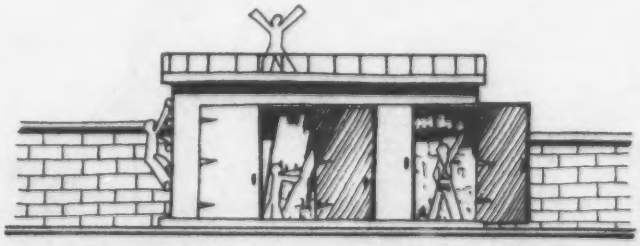
Principes d'aménagement

- Les placards de rangement pour les jouets dépareillés devraient être conçus de façon à être accessibles aux enfants et comporter des tablettes et des crochets pour encourager les jeunes à être ordonnés. Ces pièces détachées

Les maisonnettes peuvent prendre toutes les formes et toutes les dimensions.



Des coffres peuvent être utilisés pour ranger la multitude des menus objets utilisés, par exemple, dans le carré de sable.



Les jouets « dépareillés » des aires de création peuvent loger sous le même toit que le matériel d'entretien.

Les jouets « dépareillés » permettent de varier les jeux.

sont des « outils » de jeu et devraient être rangées avec le même soin et de la même façon que les outils d'un bricoleur.

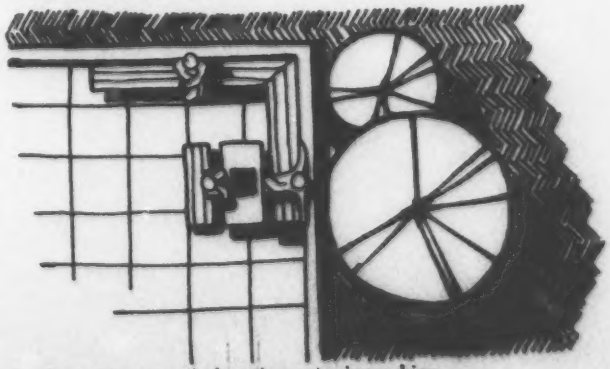
- S'il y a risque de vandalisme, le placard devrait être robuste et fermé par un bon dispositif de verrouillage.
- Pour l'hiver, les portes de l'armoire devraient être assez hautes pour ne pas être bloquées par la glace.

Conseils pratiques

- Un placard droit est préférable à un coffre, parce que plus facile d'accès et plus facile à ranger. Le placard ne devrait pas être trop profond (maximum 1 m) pour qu'on ne soit pas forcé de tout sortir chaque fois qu'on veut chercher un objet au fond. La hauteur et la largeur seront, quant à elles, fonction du nombre et de la taille des objets à ranger. Généralement, le plus grand est le mieux, car le travail de rangement s'en trouvera simplifié.
- La présence d'un placard n'interdit pas certains jeux à proximité, pourvu que ces activités n'en gênent pas l'accès. Les enfants qui utilisent le placard ne devraient pas être menacés par les sauts ou les balancements des autres enfants.
- Les coffres de rangement ont tendance à devenir rapidement des fourre-tout inextricables, mais ils peuvent être utiles pour ranger des petits blocs ou des jouets utilisés dans le carré de sable. Un dispositif à double charnière, qui permet de replier le couvercle vers l'arrière et l'y attacher, est une bonne façon d'éviter les accidents (surtout si le couvercle est lourd) et d'enlever aux enfants l'idée d'aller se cacher dans la boîte.
- On peut aussi fixer des placards de rangement sur le mur d'un immeuble.
- Le même abri peut être utilisé pour le rangement des jouets et du matériel d'entretien. Il suffit de diviser l'abri en deux par une cloison et d'aménager deux portes commandées par des serrures distinctes.

Remarques

Le seul fait de prévoir un espace



La disposition en coin fonctionne toujours bien.

Un abri fixé à une table assure une plus grande intimité et protège des intempéries.

quelconque pour le rangement peut apporter une différence considérable dans la qualité et la variété des jeux offerts aux jeunes.

La clé du placard de rangement peut être confiée à un groupe d'enfants ou à un comité de locataires ou de propriétaires (*voir* le chapitre intitulé « Participation des résidents à la gestion et à l'entretien des aires de jeu »).

Les sièges

Considérations générales

- Faute de prévoir des endroits où les enfants et les jeunes adolescents pourraient s'asseoir pour bavarder entre amis, les résidents des ensembles domiciliaires perdent une excellente occasion d'exercer un certain contrôle sur les lieux de rencontre de leurs jeunes.

- Les enfants de cet âge auront tendance à se regrouper dans les centre d'achats, aux coins des rues ou dans les entrées d'immeubles, souvent contre l'avis des adultes. Ou ils choisiront un endroit sans intérêt aucun pour un adulte, comme une grosse pierre ou un massif d'arbustes, et en feront leur point de ralliement favori.

- Il arrivera encore que les enfants d'âge scolaire prendront l'habitude de se regrouper, à défaut de mieux, dans les aires de jeu des enfants d'âge préscolaire, monopolisant leurs appareils de jeu (notamment l'appareil d'escalade) et les empêchant de s'amuser à leur gré.

Principes d'aménagement

- Le choix des endroits où l'on pourra amener les jeunes de 9 à 14 ans à s'asseoir et à se rassembler est une question délicate, qui doit être étudiée avec soin.

- L'endroit doit être visible, sans être trop voyant ni trop près des logements. Les enfants de cet âge ont tendance à être bruyants, même quand ils ne font que passer le temps.

- Les sièges (bancs, chaises, etc.) devraient être disposés de façon que les jeunes puissent se voir et converser facilement. Il est bon aussi de prévoir une table où ils pourront

Les jeux sur table sont très appréciés des enfants de cet âge.

s'adonner à quelques jeux simples ou se « percher ».

- Un abri ou une clôture pourra isoler l'endroit et lui donner un caractère plus intime.

Conseils pratiques

- La disposition en coin fonctionne toujours bien. Pour rendre l'endroit plus agréable et attirer une nombreuse « clientèle », on plantera des arbustes derrière les bancs pour faire un peu d'ombre.

- Dans un espace ouvert, les tables devraient être coiffées d'un toit-abri pour donner une plus grande impression d'intimité.

- L'installation de bancs près des zones destinées aux enfants d'âge scolaire (comme les aires d'activité corporelle) est une excellente façon d'attirer les curieux et d'offrir aux autres groupes d'âge des sièges pour leurs pique-niques, leurs travaux d'artisanat ou leurs jeux de société.

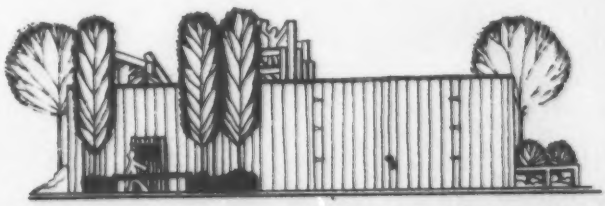
- Les sièges conçus pour les enfants d'âge scolaire devraient être de dimension normale, être munis de dossiers et être utilisables par les handicapés. (Les dossiers ajoutent au confort et aident les personnes âgées et les handicapés à se redresser.)

Les terrains d'aventure

Considérations générales

- Les terrains d'aventure sont souvent accueillis avec une certaine réserve de la part des adultes, peut-être en raison de leur caractère de nouveauté.

- Dans ce système, les enfants font leurs propres constructions (cabanes, fortins, tours d'escalade, etc.) avec de vrais outils et des matériaux de rebut. Ces terrains de jeu sont considérés par plusieurs comme dangereux, malpropres et même quelque peu menaçants au plan social (l'enfant aurait trop d'autonomie). De plus, on leur reproche d'imposer un poids financier supplémentaire (le salaire de l'animateur) à la collectivité.



Une barrière aménagée sur le trottoir, vis-à-vis de la porte d'accès au terrain d'aventure, empêchera les enfants de s'élancer dans la rue (l'entrée des camions doit bien sûr rester libre).

- Malheureusement, on n'insiste pas assez sur le caractère formateur de ce type de jeu. Tous admettent que les enfants semblent s'y amuser et qu'ils y accomplissent un travail vraiment créateur. Les parents conviendront en outre que les enfants y acquièrent le sens de la responsabilité et de l'entraide, en plus d'une certaine habileté manuelle. Pourtant, on hésite en général à investir dans cette nouvelle idée; on préférera plutôt investir une fois pour toute dans un équipement qui risque, hélas, de ne jamais être utilisé.

Principes d'aménagement

- Le terrain devrait être assez grand (au moins 1 000 m²) pour permettre la construction de plusieurs huttes ou cabanes et de quelques grands ouvrages collectifs, comme une pyramide d'escalade.

- Il faudrait prévoir un espace ouvert pour des jeux de balle et une grande zone de stockage près de l'entrée des camions pour y déposer les matériaux de construction.

- Si possible, on aménagera un enclos où seront gardés des animaux : chèvres, lapins, oiseaux et chevaux.

- Le terrain doit être assez loin des logements, à cause du bruit. Il doit être ceinturé par une clôture pour empêcher les enfants d'y pénétrer en l'absence de l'animateur et pour éviter que d'autres groupes d'enfants du voisinage ne soient tentés d'y faire du vandalisme.

- La clôture devrait former un écran visuel aux endroits où le désordre des lieux pourrait contrarier les autres résidents de l'ensemble domiciliaire.

Conseils pratiques

- Le terrain d'aventure doit être éloigné des habitations et de leurs espaces privés, et être situé de préférence à la périphérie de l'ensemble domiciliaire ou dans une zone tampon où il sera confondu avec les environs. Il peut être aménagé le long d'une grande route, pourvu que son entrée ne donne pas sur cette route. Dans un quartier

Les sièges destinés aux enfants de 9 à 14 ans doivent être suffisamment près des habitations pour être visibles, sans pour autant être trop en évidence, et être disposés de façon que les jeunes puissent se voir et converser facilement.

Pour les travaux plus délicats, il faut prévoir des tables.

Des buttes couvertes d'arbustes et de plantes grimpantes forment, avec la clôture grillagée, un écran visuel efficace pour dissimuler le terrain d'aventure aux yeux des passants.

Les enfants construisent leurs propres cabanes avec des matériaux de rebut.

Les fillettes aussi ont des talents de constructeur.

L'animateur a un rôle essentiel dans le terrain d'aventure : c'est à la fois l'ami, l'arbitre, le conseiller.

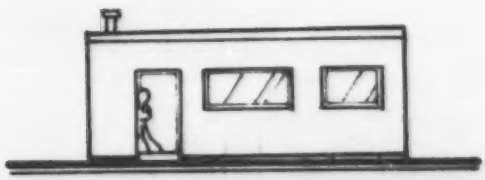
Le terrain d'aventure est l'endroit idéal pour « travailler » et pour rencontrer des amis.

bâti, le terrain d'aventure peut être situé près d'emplacements commerciaux ou industriels, ou sur des droits de passage de lignes électriques (avec l'autorisation des autorités, bien sûr).

- La clôture devrait avoir au moins 3 mètres de hauteur et ne pas comporter, sur le côté extérieur, des traverses que les enfants pourraient utiliser pour grimper. Cette clôture pourra jouer un rôle d'écran visuel. Des blocs de bois, de pierre ou de béton empilés sur une hauteur de 1,8 m au moins et surmontés d'un treillis métallique sont une autre possibilité. On peut encore, pour des raisons d'économie, utiliser une clôture à chaînons, qu'on doublera d'une rangée d'arbres à croissance rapide.

- L'édification d'un remblai à l'extérieur du terrain, avec une clôture à son sommet, donne d'excellents résultats aux points de vue apparence et sécurité.

- Il faudrait prévoir deux entrées : une entrée large pour les camions, une étroite pour les enfants.



Le terrain d'aventure devrait comporter un pavillon de jeu simple, mais isolé pour l'hiver.

- Le pavillon qui servira de quartier général peut être de conception simple, mais il doit être isolé pour l'hiver et doit contenir une toilette, une salle de jeu de 9 m de côté et un bureau pour l'animateur qui, en raison du rôle essentiel qu'il remplit sur le terrain, devrait y avoir son pied-à-terre.

- Il faudra aussi prévoir, attenante au pavillon, une remise pour les jouets et les outils.

- Le coin réservé aux matériaux de construction doit être assez grand, soit environ 6 m de côté.

- Le comité de gestion du terrain d'aventure est un rouage essentiel au bon fonctionnement de ce type d'installation. Il doit s'appuyer sur une large base communautaire et soutenir l'action de l'animateur.

Remarque

On trouvera tous les renseignements utiles sur l'organisation des terrains d'aventure dans le *Cahier de documentation n° 2, Le terrain d'aventure*, NHA 5105.

Chaque terrain d'aventure devrait avoir sa petite ménagerie.

Exemples d'aménagements, avec devis estimatifs

Les plans proposés dans les pages qui suivent se situent dans quatre contextes d'aménagement différents (ensembles de taille modeste, moyenne et grande, et zones bâties des quartiers existants).

Les exemples sont tirés d'ensembles domiciliaires existants et d'un quartier résidentiel type. Ils ne prétendent pas représenter des aménagements idéaux.

L'étendue des zones affectées aux loisirs des enfants d'âge scolaire est déterminée en fonction de barèmes d'attribution qui, dans la plupart des cas, dépassent les minimums.

Remarques relatives aux coûts de construction

Les données relatives au coût d'aménagement et d'équipement des divers plans proposés ne sont fournies qu'à titre indicatif, les chiffres pouvant varier considérablement d'un endroit à l'autre du pays en fonction des conditions locales du marché.

De façon générale, les estimations supposent que les aménagements sont réalisés en même temps que l'ensemble domiciliaire, en incluant les frais généraux et les bénéfices qui s'y rattachent normalement. Si par contre ces installations viennent s'ajouter à un ensemble domicliaire déjà existant, il faudrait prévoir des frais généraux plus élevés, qui grossiront d'autant la note.

S'il devenait nécessaire de réserver une bande de terrain supplémentaire ou de réduire le nombre d'unités de logement à la seule fin de réaliser les aménagements récréatifs

Donnez-nous les outils, nous ferons le reste!

projetés, il faudrait considérer la valeur du terrain supplémentaire ou des lots de construction déplacés. Dans la plupart des projets de construction, ces espaces récréatifs peuvent être intégrés dans l'espace réservé aux éléments d'embellissement, de sorte qu'il n'y aura pas de frais supplémentaires. Dans tous les cas, et notamment dans les cas d'aménagements en zone bâtie, il faut toujours tenir compte du prix des terrains à acquérir. Les frais de mise en place des installations de service exigées par certains éléments récréatifs (les pavillons des terrains d'aventure, les ruisseaux artificiels, etc.) ont été consignés de façon distincte puisqu'ils varieront énormément en fonction de la distance qui les sépare des réseaux publics. S'il devenait nécessaire de faire une installation complète (conduite et compteur distincts) uniquement pour une aire de jeu, l'opération pourrait s'avérer fort coûteuse.

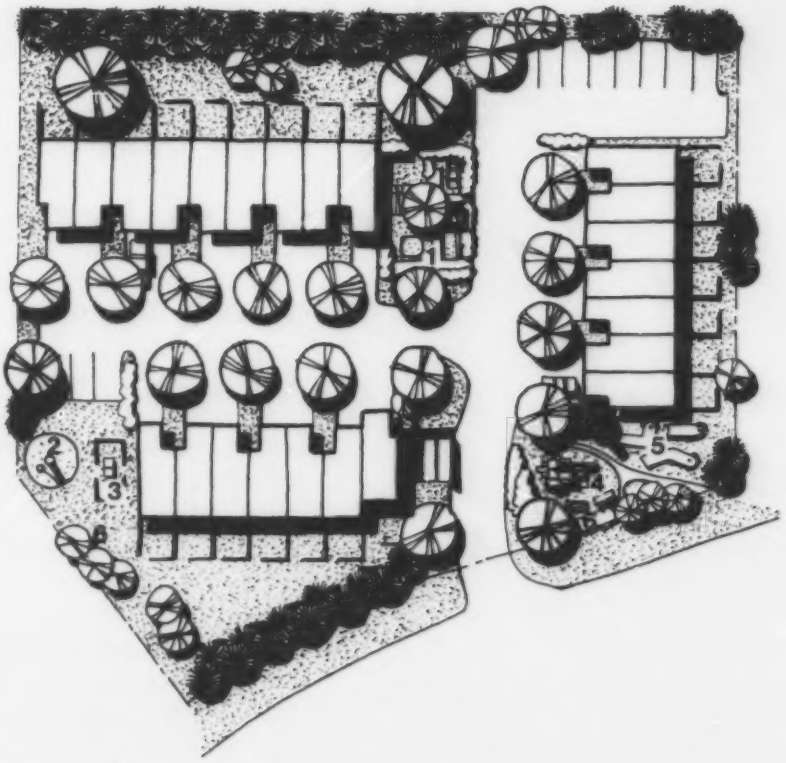
Les groupes d'action communautaire qui désirent créer des aires de jeu à l'intention de leurs enfants d'âge scolaire peuvent réaliser des économies importantes en faisant eux-mêmes une partie des travaux et en persuadant les marchands locaux de fournir les matériaux gratuitement ou à prix réduits.

Il importe que l'aire de jeu pour enfants d'âge scolaire soit inclue dans le plan d'aménagement de l'ensemble domiciliaire, au même titre que les voies d'accès et les immeubles, le choix de son emplacement devant par ailleurs se conformer aux principes énoncés dans le chapitre traitant du « Choix des activités récréatives ». C'est la meilleure façon de s'assurer que les aires de jeu ne seront pas reléguées dans un coin peu propice au loisir des enfants et que les aménagements seront réalisés au meilleur prix.

1) Ensemble domiciliaire de taille modeste

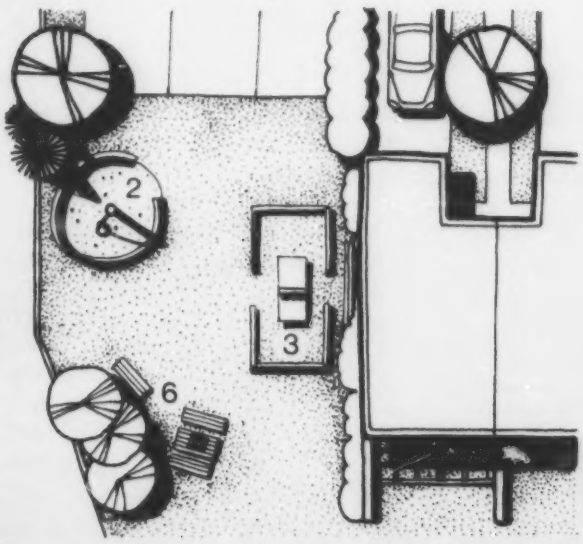
Données statistiques

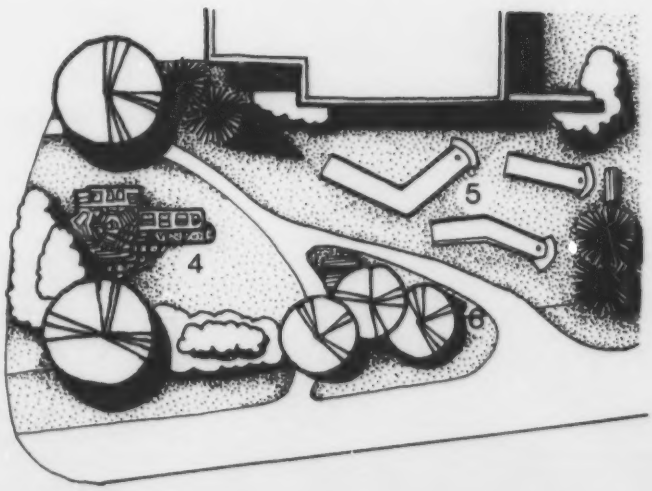
Superficie : 1,77 hectares
Nombre de logements : 23
Densité de construction :
13 logements par hectare

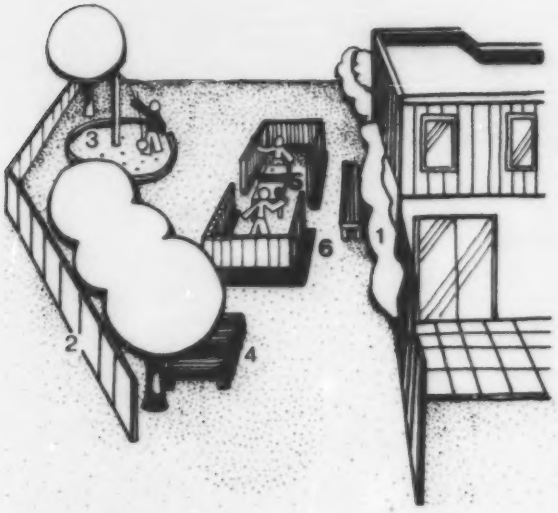


Légende

1. Aire de jeu pour enfants d'âge pré-scolaire
2. Balle au pieu
3. Ping-pong extérieur
4. Appareil d'escalade
5. Golf miniature
6. Zone de détente, avec des bancs

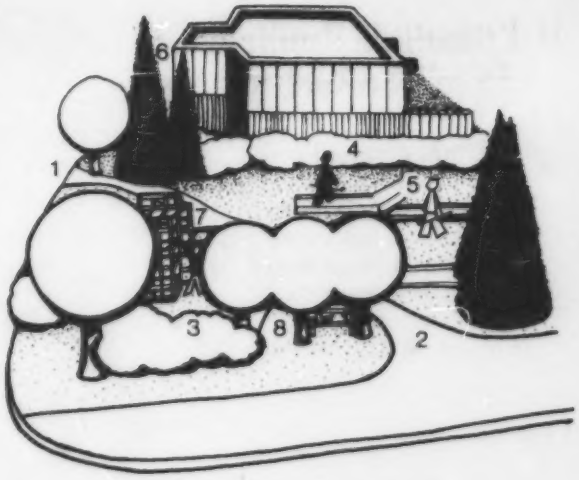






Légende

1. Zone tampon autour du logement
2. Clôture
3. Balle au pieu
4. Jeux sur table
5. Ping-pong extérieur
6. Palissade contre le vent



Légende

1. Entrée
2. Réseau d'allées
3. Écran de l'aire de jeu
4. Zone tampon autour des logements
5. Golf miniature
6. Écran visuel et sonore
7. Appareil d'escalade
8. Bancs

Frais de construction (estimation)

	$
• Balle au pieu	200
• Table de ping-pong extérieur avec palissade contre le vent	400
• Appareil d'escalade (environ 4 x 2 x 3 m de hauteur)	1 500
• Golf miniature (3 trous)	1 000
• Arbustes autour des logements	400
• Arbustes isolant l'aire de jeu	300
• Huit arbres (à $100 pièce)	800
• Six bancs (à $150 pièce)	900
• Une table de jeu	200
• Allées (environ 15 m²)	300
	6 000

2) Ensemble domiciliaire de taille moyenne

Données statistiques

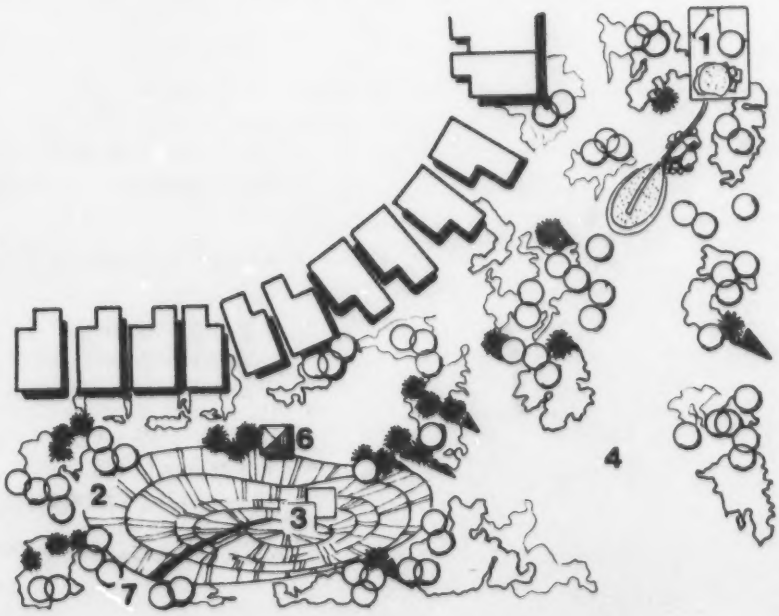
Superficie : 3,14 hectares
Nombre de logements : 81
Densité de construction :
26 logements par hectare

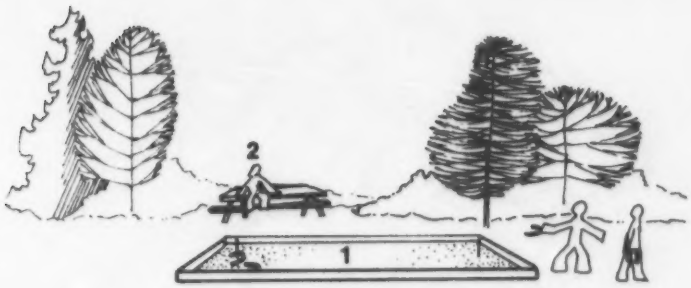
Légende

1. Aires de jeu pour enfants d'âge préscolaire
2. Sablière en forme de U
3. Tables
4. Butte
5. Appareil d'escalade
6. Espace libre
7. Ruisseau

Légende

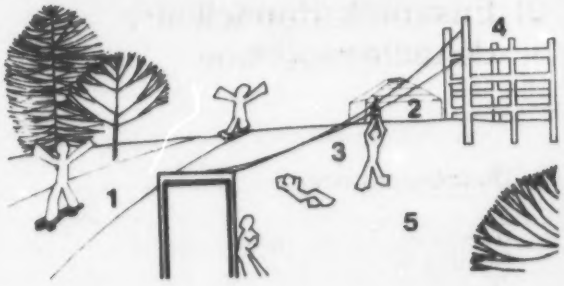
1. Aires de jeu pour enfants d'âge préscolaire
2. Butte
3. Appareil d'escalade
4. Espace libre
5. Ruisseau
6. Maisonnette
7. Piste asphaltée pour planche à roulettes





Légende

1. Sablière en forme de U
2. Table



Légende

1. Piste asphaltée pour planche à roulettes ou voiturettes
2. Maisonnette
3. Téléférique
4. Appareil d'escalade
5. Butte de 3 m

Frais de construction (estimation)

	$
• Sablière en forme de U	100
• Six tables (à $150 pièce)	900
• Butte (environ 60 x 20 x 3 m de haut) édifiée avec les matériaux provenant des travaux d'excavation	2 500
• Appareil d'escalade (environ 2 x 2 x 3 m de haut) avec le téléférique	1 000
• Espace libre (aucuns frais prévus)	—
• Ruisseau de 10 m environ	600
• Allocation pour l'approvisionnement en eau (sans recirculation) et le système de drainage du ruisseau artificiel, y compris les installations de service	500
• Maisonnette (charpente en forme de A, 1,8 m de hauteur)	400
• Allées (environ 80 m²)	1 700
• Vingt arbres à feuilles caduques (à $100 pièce)	2 000
• Dix arbres à feuilles persistantes (à $75 pièce)	750
TOTAL	$10 450

3) Ensemble domiciliaire de grande taille

Données statistiques

Superficie : 5,03 hectares
Nombre de logements : 302
Densité de construction :
60 logements par hectare

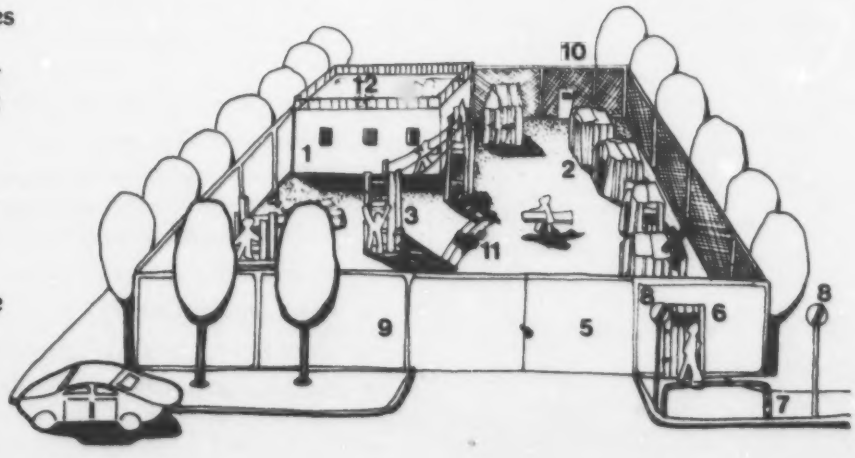
Légende

1. Aire de jeu pour enfants d'âge préscolaire
2. Ruisseau de 20 m
3. Butte, avec piste asphaltée
4. Espace libre
5. Aire de jeu recouverte en dur
6. Aire naturelle (sur droit de passage d'une ligne électrique)
7. Terrain d'aventure

Terrain d'aventure

Légende

1. Pavillon contenant la salle de jeu intérieure, le local de l'animateur et les salles de toilette
2. Cabanes construites par les jeunes
3. Appareil d'escalade fait par les enfants, avec l'aide de l'animateur
4. Tas de bois et matériaux de rebut
5. Entrée des camions
6. Entrée des enfants
7. Barrière aménagée sur le trottoir
8. Panneaux « Stationnement interdit » devant l'entrée des enfants
9. Clôture fermée donnant sur la rue
10. Clôture à chaînons donnant sur l'aire naturelle
11. Espace libre
12. Toit-terrasse (accessible par une échelle extérieure seulement)

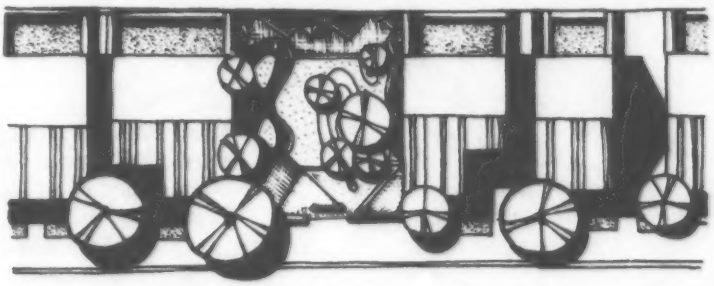


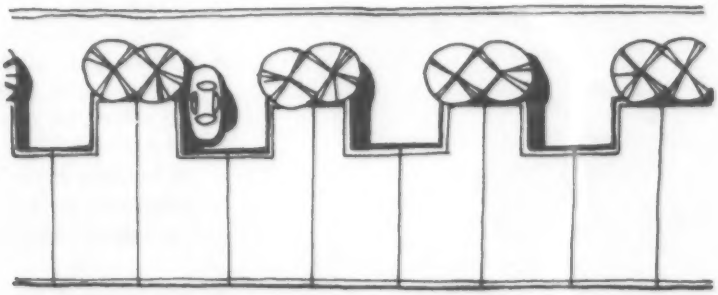
Frais de construction (estimation)

	$	$
• Ruisseau de 20 m environ		1 200
• Allocation pour l'approvisionnement en eau (sans recirculation) et le système de drainage du ruisseau artificiel, y compris les installations de service		750
• Butte (environ 30 x 30 x 4 m) édifiée avec les matériaux provenant des travaux d'excavation		1 800
• Téléférique		300
• Aire asphaltée		200
• Espace libre (aucuns frais prévus)		—
• Aire de jeu ou patinoire aménagée en dur, d'environ 20 x 7,5 m (ou 150 m²) avec banc de terre périphérique à base de gravier de 50 cm de hauteur et de 2 m de largeur		1600
• Allocation pour le système de drainage de l'aire de jeu ou de la patinoire		500
	Total	6 350
• Aire naturelle (aucuns frais prévus)		—
• Terrain d'aventure d'environ 35 x 40 m ou 1 400 m²) comprenant :		
— Pavillon de 8 x 12 x 3 m (de type mobile, avec bureau, salle de bain, coin de rangement, chauffage, éclairage, câblage téléphonique et toit-terrasse renforcé)	25 000	
— Allocation pour le système de drainage et les installations de service desservant le pavillon	5 000	
— Clôture de bois autour d'une partie du terrain (75 x 3 m), y compris une porte de bois de 1 m de largeur	2 300	
— Une paire de portes de bois (4 x 3 m)	500	
— Clôture à chaînons autour du reste du terrain (71 x 3 m), avec une porte de 2 m de largeur	1 800	
— 20 arbres (à $75 pièce)	1 500	
— Barrière de sécurité en métal	150	
Total pour le terrain d'aventure	36 250	36 250
Total pour l'ensemble domiciliaire de grande taille		42 600

4) Aménagement en zone bâtie

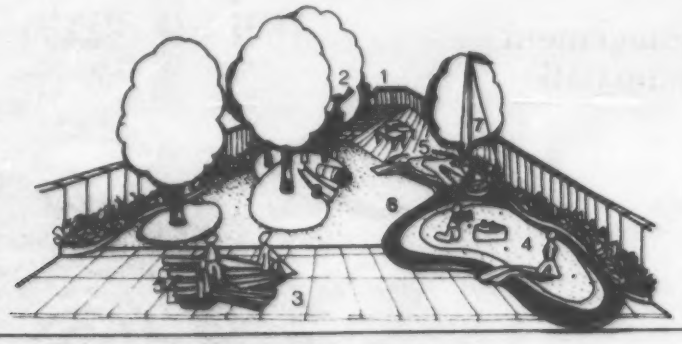
Utilisation d'un terrain vacant dans un vieux quartier résidentiel





Légende

1. Îlots de sable
2. Ruisseau de 80 mm de profondeur
3. Remise
4. Blocs et planches
5. Établi de menuisier
6. Butte
7. Glissoire en tunnel
8. Butte aménagée pour la glissade
9. Balle au pieu
10. Ping-pong
11. Maisonnette montée dans un arbre
12. Barque à fond plat
13. Entrée munie de chicanes contre les motocyclettes
14. Bancs



Légende

1. Entrée
2. Maisonnette montée dans un arbre
3. Jouets dépareillés : planches, cubes.
4. Îlots de sable avec table
5. Table de ping-pong
6. Ruisseau artificiel (80 mm de profondeur)
7. Barque
8. Butte aménagée pour la glissoire
9. Glissoire en tunnel

Frais de construction (estimation)

L'aire de jeu représentée a environ 18 x 36 m (ou 650 m²) et est protégée par une clôture de bois de 2 m de hauteur

	$
• Entrée (sans porte, mais avec une barrière de sécurité en métal)	180
• Maisonnette montée dans un arbre (environ 1,5 m de côté)	200
• Jouets dépareillés (planches, cubes, etc.)	200
• Ruisseau artificiel (d'une longueur de 60 m au total environ), y compris deux plages de sable	4 000
• Allocation pour le système de recirculation de l'eau et le système de drainage du ruisseau artificiel, y compris les installations de service	1 000
• Barque (fixe)	400
• Deux ponts miniatures	150
• Butte (environ 10 x 6 x 1,5 m) édifiée avec de la terre transportée sur le site	350
• Une glissoire (ouverte)	200
• Une glissoire (tuyau de plastique formant tunnel)	200
• Deux tables de ping-pong extérieur	400
• Un abri de rangement (environ 1 x 2 x 2 m)	450
• Deux établis de construction (à $225 pièce)	450
• Trois bancs (à $200 pièce)	600
• Balle au pieu	250
• Revêtement de pavémosaïque, ou d'un matériau analogue (environ 60 m²)	1 800
• Revêtement de béton préfabriqué (environ 200 m²)	4 300
• Aires gazonnées (environ 200 m²)	400
• Aires de terre végétale pour les plantations (environ 40 m²), y compris les madriers pour les rebords	250
• Clôture en bois autour du terrain (120 x 2 m)*	2 700
• Dix arbres (à $100 pièce)	1000
• Arbustes	750
Total	20 230

*Peut être omise dans certains cas.

Nous ne sommes peut-être pas des anges, mais nous pouvons en faire!

Participation des résidents à la gestion et à l'entretien des aires de jeu

La gestion

Considérations générales

L'évolution de la situation financière des municipalités au Canada nous indique qu'elles seront bientôt incapables de faire face à l'augmentation considérable de la demande de services. Dans le domaine des loisirs notamment, l'heure est à la participation, au bénévolat, à la collaboration et à la décentralisation des pouvoirs.

- Une des embûches les plus sérieuses sur la voie de l'organisation matérielle du loisir des jeunes est leur manque de respect pour la propriété. Les jeunes ne sont pas naturellement soigneux et ils vont jusqu'à détruire des équipements qu'on met à leur disposition pour leur loisir.

- Toutefois, les enfants de la moitié supérieure de ce groupe d'âge sont capables de contribuer utilement à la gestion de leur environnement s'ils ont le sentiment qu'on tient vraiment compte de leurs opinions. Conscients de leur rôle, ils en viendront alors à pratiquer une certaine autodiscipline qui réduira considérablement l'incidence du vandalisme. Dans les faits cependant, il est très rare qu'on les associe véritablement au processus de décision, de sorte qu'ils ont tendance à se désintéresser de toute la question. Pourtant, ce sont eux qui utilisent le plus les aires de jeu et qui seraient les plus à même, par leur collaboration, d'assurer le maintien en bon état et l'utilisation maximale de ces espaces communautaires.

- Dans le cas d'un nouvel ensemble domiciliaire, on peut se demander s'il est préférable que les aires de jeu soient aménagées avant ou après que les occupants soient entrés dans leur logement.

— En Scandinavie, les installations récréatives sont mises en place avant l'arrivée des occupants. On part alors du principe que les nouveaux habitants de l'ensemble seront assez fiers de se trouver dans un environnement bien aménagé qu'ils seront prêts à consentir tous les efforts pour le garder en bon état et même l'améliorer.

— Quand des installations récréatives sont imposées sans consultation ni planification préalables, on assiste souvent à un phénomène de rejet de la part des adultes aussi bien que des enfants, qui reprochent aux autorités(« ils ») de manquer d'imagination et de présumer que les résidents (« nous ») sont incapables de prendre des décisions.

- L'expérience passée a démontré qu'il ne suffit pas de mettre de côté une certaine superficie de terrain pour garantir la qualité des aménagements récréatifs futurs.

— Le choix de l'emplacement est trop souvent fait de façon arbitraire, sans qu'on se soit vraiment demandé s'il convenait à l'usage projeté.

— Les résidents qui ont choisi des terrains attenants à un espace libre à vocation indéterminée vont souvent lutter avec la dernière énergie pour que cet espace garde une vocation purement ornementale. Les enfants, qui n'ont pas l'habitude de s'organiser pour défendre leur droit, risquent fort d'être laissés pour compte. (À cet égard, l'argument qui consiste à offrir un ensemble domiciliaire bien équipé pour attirer de nouveaux résidents n'est valable que si les aires de jeu existent effectivement.)

Principes d'action

- Une organisation devrait être mise sur pied pour faciliter la participation des enfants et des parents dans la planification et la gestion.

- Cette organisation devrait être de caractère permanent, de façon à assurer l'entretien et la gestion des installations récréatives à long terme.

- Il faut faire prendre conscience à tous qu'ils ont une part de responsabilité dans le respect du droit au jeu de leurs enfants, étant précisé notamment que les enfants et les jeunes de moins de 14 ans constituent plus du tiers de la population canadienne et qu'il n'est que normal qu'au moins un tiers de l'espace communautaire disponible leur soit consacré. Une collectivité qui respecte ses jeunes respecte l'ensemble de ses membres!

Plan d'action suggéré

- Pour administrer et maintenir en bon état les aires de jeu d'un ensemble domiciliaire, il faudra mettre sur pied une organisation quelconque. Le type de régime de possession des logements déterminera la structure de l'organisation.

— Les **coopératives de logement**, en raison de la nature même de leur organisation, ne devraient pas avoir de difficulté à mettre sur pied un comité de loisirs. Les membres de la coopérative ont généralement été amenés à participer aux stades préliminaires de la planification et se sont déjà prononcés sur le type d'installations de jeu qu'ils désirent pour leurs enfants. En faisant accéder ces derniers au comité des loisirs, on contribuera à mieux répartir les responsabilités.

— Les **ensembles domiciliaires en copropriété** ont généralement un comité de propriétaires qui fonctionne activement. Un sous-comité des loisirs devrait être mis sur pied dès le début, avec représentation enfantine, pour s'assurer que les jeux recevront la même attention que les préoccupations d'adulte.

— Les **locataires** sont souvent hésitants à se regrouper, en raison du caractère souvent temporaire de leur présence dans le quartier et de leur désir d'intimité. Dans plusieurs cas, ils en sont aussi dissuadés par leur propriétaire. Ceux parmi les propriétaires qui ont assez de clairvoyance pour encourager la formation de comité de locataires découvrent souvent qu'ils se sont rendu service en réduisant les cas de vandalisme et en favorisant la bonne entente. Une bonne façon d'encourager la participation est de demander une petite contribution hebdomadaire au titre des frais de loisir et de rendre les locataires responsables de son utilisation. La formation d'un comité des loisirs devrait suivre automatiquement. Les enfants pourront former eux-mêmes leur comité (avec peut-être l'aide d'un adulte pour démarrer) et déléguer un représentant au comité des adultes.

— Les quartiers résidentiels à **propriété divisée** sont plus difficiles à organiser, mais on peut souvent y arriver en regroupant les propriétaires au sein d'une association. Avec l'augmentation graduelle des densités de construction, les propriétaires se voient souvent forcés de partager avec leurs voisins des espaces communautaires. Si ces espaces sont mal aménagés et mal entretenus, c'est toute la collectivité qui en souffrira. Et si leur entretien et leur gestion sont confiés aux seuls soins des services municipaux, il y a des chances que leur état général laisse à désirer. Encore une fois, une légère cotisation prélevée par l'association des propriétaires peut contribuer à entretenir l'intérêt et un certain sens des responsabilités à l'égard des espaces communautaires situés à l'intérieur ou en bordure de l'ensemble domiciliaire. Et il faut ici rappeler que les projets communs entrepris avec et pour les enfants donnent souvent naissance à de solides amitiés et contribuent puissamment à unir la collectivité.

— Les **comités de citoyens** ou associations de quartier qu'on a vu apparaître un peu partout au pays gagnent de plus en plus en efficacité. Plusieurs ont été créés dans un but précis (lutte contre la construction

d'une autoroute, par exemple), mais ont décidé de se constituer en groupes permanents pour défendre d'autres causes valables, l'une d'entre elles pouvant être l'amélioration des loisirs d'un quartier.

- On trouvera ci-après quelques principes de base qui s'appliquent à la formation et au fonctionnement d'un comité de planification et de gestion des terrains de jeu.

— **Formation du comité**

Un comité de résidents bénévoles (adultes et enfants) de l'ensemble domiciliaire devrait être créé pour planifier l'aménagement et la gestion des aires de jeu à l'intérieur de la collectivité. C'est là d'ailleurs un excellent moyen, pour la direction d'un nouvel ensemble domiciliaire, de connaître les opinions et d'obtenir la collaboration des résidents.

Dans les collectivités déjà constituées, c'est souvent le service municipal des Loisirs qui suscite la formation d'un comité des loisirs au sein de l'association de quartier. Les municipalités ont en effet découvert par expérience que la participation de la collectivité est éminemment souhaitable, et qu'elle se traduit même à la longue par des économies.

— **Permanence du comité**

L'association de quartier ou le comité des loisirs doit bien se rendre compte que tout effort visant à organiser les loisirs des enfants doit être soutenu. La population enfantine change sans arrêt du simple fait qu'elle vieillit et parce que la population de l'ensemble domiciliaire change. En rendant permanente la structure du comité des loisirs, on évite les pertes de temps qu'exige la reconstitution d'une équipe chaque fois qu'il y a une question à débattre ou des améliorations à faire.

— **Représentation du comité des loisirs**

Le comité des loisirs devrait être constitué de représentants de la collectivité, adultes et enfants. Le gérant de l'ensemble, le cas échéant, devrait aussi en faire partie. De même, tout organisme public qui exerce son autorité sur l'ensemble domiciliaire devrait être invité à déléguer un représentant.

Dans le cas d'associations œuvrant dans des collectivités existantes, on devrait inviter le principal de l'école de quartier à faire partie du comité, notamment parce qu'il peut faciliter l'accès des installations et des aires de jeu de l'école.

La composition du comité de gestion du terrain d'aventure, s'il y en a, devrait être la même que celle des associations de quartier, en y ajoutant des représentants des organismes sociaux. Il est aussi utile d'y inclure des représentants des services de police et des incendies; leur présence rassurante dès la mise en marche du projet pourrait favoriser l'acceptation par la collectivité de ce nouveau concept encore mal connu.

— **Participation des enfants**

L'entrée des enfants au comité des loisirs doit être préparée soigneusement, sinon elle risque, au pire, de tourner au désastre et, au mieux, de rester symbolique. Il faudrait qu'une personne habituée à communiquer avec les enfants ait avec eux une rencontre préalable pour les aider à définir les modalités de leur participation. Les enfants peuvent décider de former leur propre comité des loisirs et ensuite déléguer un représentant aux réunions du comité des adultes, ou y assister en bloc. Il faut également trouver un système pour communiquer à tous les enfants les résultats des délibérations.

— **Plan d'action du comité**

Le premier devoir du comité des loisirs d'un nouvel ensemble domiciliaire est de se renseigner sur les diverses options possibles en parcourant la documentation ou les ouvrages disponibles sur le sujet. C'est là en effet la meilleure façon d'éviter les erreurs commises ailleurs.

Dans les milieux déjà constitués, l'association de quartier doit, dans un premier temps, procéder à l'évaluation des zones de jeu disponibles. Pour élaborer un plan valable visant à l'amélioration des loisirs des enfants, l'association de quartier doit connaître les superficies disponibles pour les loisirs, le nombre d'enfants qui les utilisent, l'intensité de l'utilisation et le type d'équipement préféré par les enfants. Cette première recherche sera complétée par une évaluation des besoins réels des enfants et des choix possibles.

Le plan d'action du comité doit comprendre un programme visant à informer la collectivité sur les objectifs visés par les activités projetées.

Si l'on envisage la création d'un terrain d'aventure, il faudra préparer soigneusement la collectivité à cette idée, en raison même du caractère novateur du concept. Tout le succès d'un terrain d'aventure dépend de l'appui qu'il recevra de la collectivité (voir la rubrique « Études des composantes du plan d'aménagement — Terrain d'aventure »).

Mise à contribution de la collectivité

Les jouets dépareillés peuvent être construits ou recueillis par un comité bénévole. (On trouvera des plans pour des blocs, des chevalets, etc. dans le *Cahier de documentation n° 1* sur les aires de création, NHA 5104).

Le comité peut solliciter des dons de matériaux ou de services des marchands locaux, des compagnies de construction et des résidents.

Le comité du terrain d'aventure doit partager avec l'animateur la responsabilité des démarches en vue d'obtenir les matériaux de rebuts nécessaires à la construction des cabanes des enfants.

Répartition des responsabilités

Le comité peut déléguer ses responsabilités à un groupe de résidents ou au représentant de la direction. Par exemple, les occupants des logements voisins de l'aire de jeu peuvent prendre à tour de rôle la responsabilité des clés du placard de rangement des jouets d'une aire de création. La direction peut pour sa part s'occuper de l'entretien périodique des pelouses, arbustes, etc.

Entretien

Considérations générales

- Les frais et la durée des travaux d'entretien courants sont généralement sous-estimés, de sorte que les terrains, faute d'attention suffisante, finissent par se dégrader.
- Il est rare qu'on élabore un programme d'entretien à l'étape de la conception; même quand un tel programme est adopté, on a tendance à l'oublier rapidement.
- On néglige également de faire appel à la participation des résidents et des parents, condition pourtant essentielle à la réduction des frais d'entretien et au développement d'un certain sens des responsabilités à l'égard des installations de jeu.

Principes directeurs

- Le programme d'entretien devrait être mis au point au moment même où les détails de l'aménagement sont arrêtés.

- Le programme devrait être établi sur sur une base permanente, de façon à éviter la dégradation des installations, qui se traduirait nécessairement par des frais de réparation plus élevés ultérieurement.

- Enfin, le programme, pour être efficace, devrait obtenir la collaboration et l'aide des résidents, de leurs enfants et de la direction de l'ensemble domiciliaire.

Plan d'action suggéré

- Compte tenu de la tendance actuelle à la réduction des budgets d'exploitation et de la progression parallèle des coûts, il semble que la seule issue soit de faire appel au bénévolat et au travail personnel. Dans les nouveaux projets d'habitation à densité moyenne et élevée, ce principe devrait être reconnu dès l'étape de la conception du projet, et ses modalités d'application devraient même être stipulées dans le contrat d'achat ou de location du logement.

- Entre autres détails, il faut prévoir un nombre suffisant de paniers à ordures et un système de ramassage des déchets. On peut compter sur l'aide des enfants pourvu qu'on leur donne une place au sein du comité de répartition des tâches. La forme des paniers à ordures peut être jolie et s'harmoniser aux autres éléments du mobilier urbain.

- En créant des espaces de rangement suffisants, on évite le désordre et la perte des jouets et du matériel.

- Pour favoriser l'entretien du carré de sable, on placera à proximité un panier à déchets et un râteau de bois.

- Divers arrangements peuvent être conclus pour que le groupe ait accès à du gros matériel de déneigement, d'entretien des pelouses, etc.

- Les visites d'inspection périodiques et les corvées de nettoyage avec les enfants paraîtront moins pénibles si elles se terminent par une petite fête.

- Il faudrait établir un calendrier d'entretien et se faire une obligation de le respecter. Ce calendrier comprendra :

— l'arrosage, la fertilisation, l'émondage, le traitement des arbres et artustes contre les insectes, les animaux et le froid

— la tonte des gazons et l'enlèvement de la neige
— l'enlèvement des ordures et le ramassage des poubelles
— l'inspection du matériel pour y relever les traces d'usure ou d'avarie.

- Enfin, on devrait établir un programme d'entretien à long terme prévoyant la peinture, la réparation et le remplacement du matériel, et l'amélioration ou la modification des aires de jeu.

Résumé des principes d'aménagement

Le cadre de vie de l'enfant d'âge scolaire est considéré ici sous le rapport de ses besoins ludiques :

L'importance du jeu

L'enfant d'âge scolaire doit faire l'expérience d'une grande diversité de jeux pour être en mesure d'arriver à l'âge adulte en pleine possession de ses moyens.

L'utilisation des espaces extérieurs par les enfants

- Les enfants, notamment à l'âge scolaire, sont les plus grands utilisateurs de l'environnement extérieur dans la collectivité. Il serait donc normal que l'aménagement du milieu extérieur accorde une large place à leurs intérêts et à leurs besoins.

Le coefficient d'occupation du territoire par les jeunes

- Le nombre d'enfants augmente avec la densité de construction des logements. Même si l'ensemble domiciliaire compte de vastes espaces extérieurs, les enfants devront fatalement vivre plus près les uns des autres. Et leur concentration sera encore plus grande dans un pâté de maisons d'un quartier résidentiel. Aux densités supérieures, aucun

enfant n'aura une cour suffisamment grande pour qu'il puisse y inviter toute sa « bande ».

- Le respect de la propriété d'autrui n'est pas une qualité innée et l'enfant d'âge scolaire est souvent inconscient du caractère privé de certains espaces qui l'entourent; aussi convient-il de bien délimiter ces espaces si on veut qu'il apprenne à les respecter. À cet âge, les enfants ne pensent qu'à explorer, à expérimenter et à faire la fête avec les amis, et il est important qu'ils puissent le faire dans un cadre matériel approprié.

Le choix des espaces à caractère communautaire

- Pour des densités de construction de l'ordre de 20 à 25 unités à l'hectare, le choix des espaces communautaires peut devenir un aspect crucial de l'aménagement des nouveaux ensembles. Il faut notamment éviter que la collectivité n'en vienne à devoir se partager les miettes, c'est-à-dire les terrains qui restent après qu'on a réussi à « caser » le plus grand nombre de logements possible, ou qu'on limite leur fonction à un rôle esthétique. Les espaces communautaires, comme leur nom l'indique, doivent répondre aux besoins de tous, adultes et enfants.

- Dans les quartiers aménagés, il faudrait évaluer les parcs, les terrains de jeu et les terrains des écoles en termes de leur valeur réelle pour le jeu. Sont-ils utilisés à leur pleine capacité? Sinon, pourquoi? Il se peut que certains terrains de jeu, dans leur forme actuelle, ne répondent plus aux besoins des enfants. Si le quartier ne contient pas ou peu d'espaces communautaires réservés aux jeux des enfants, il faudra alors s'atteler à la tâche prioritaire de découvrir des terrains qui peuvent être libérés et recyclés pour devenir des aires de jeu sûres et enrichissantes pour les enfants.

Les autres groupes d'utilisateurs

- Le planificateur se doit d'identifier les risques de conflits ou d'incompatibilités entre les besoins et les intérêts des divers groupes d'âge. Même dans des ensembles domiciliaires réservés aux familles, on ne saurait, par exemple, concevoir tout l'aménagement en fonction des enfants d'âge scolaire, en oubliant les autres. Le cadre de vie urbain doit s'efforcer d'éliminer les situations de conflit entre les groupes d'âge, de favoriser les échanges entre les individus et d'inciter au respect des uns envers les autres, pour le plus grand avantage de tous. Il convient donc de s'assurer que

chaque espace présente, aux plans de sa situation, de son accessibilité et de ses qualités intrinsèques, toutes les qualités souhaitables pour l'usage qu'on lui destine. Ainsi, un panier de basketball ne peut être installé près d'une aire de jeu pour enfants d'âge préscolaire et un champ de baseball ne peut être situé trop près des maisons et de leurs fenêtres.

La diversité des genres de vie familiaux

- Les habitudes de vie des familles de l'ensemble domiciliaire devraient entrer en ligne de compte lorsqu'on choisit les types de jeux à fournir aux jeunes. Les besoins de la collectivité varieront selon que les deux parents travaillent, qu'une partie notable des ménages est constituée de familles monoparentales, que les parents vont ou non à une maison d'été ou qu'ils envoient leurs enfants à des camps de vacances.

- Il faudrait aussi tenir compte du niveau des revenus et des considérations d'ordre culturel qui vont influencer le mode d'éducation des enfants. À titre d'exemple : dans un quartier défavorisé d'une ville, où les parents ont peu de possibilité d'aller à la campagne par manque d'argent et de temps, il faudra peut-être recréer, au cœur de la ville, des conditions qui permettront aux jeunes de jouer dans l'eau pendant les grandes chaleurs de l'été et de glisser sur des pentes enneigées en hiver.

L'éducation des enfants

- L'aménagement de l'habitation familiale devrait avoir pour objectif de faciliter l'éducation des enfants au sein de l'ensemble domiciliaire. L'éducation des enfants est un art qui peut comporter plein de côtés enrichissants, mais c'est aussi une lourde responsabilité qui peut devenir ennuyeuse, difficile ou même carrément pénible. Il faudrait donc concevoir les ensembles domiciliaires de façon à faciliter la fonction d'éducation des enfants et à en faire une expérience aussi positive que possible. En termes d'aménagement, cela signifie qu'il faut procurer à la famille un milieu sûr, facile à surveiller et apte à encourager la création de liens d'amitié; un milieu qui autorise des comportements créateurs et positifs de la part de l'enfant et qui donne à la famille la possibilité de vivre et de s'amuser ensemble; un milieu qui simplifie la tâche des parents et favorise le respect des droits des enfants.

La complémentarité des installations récréatives

- Les installations de jeu et de loisir d'un ensemble domiciliaire devraient compléter l'équipement récréatif d'un quartier et non pas faire double emploi avec celui-ci. Les enfants d'âge scolaire ont besoin d'espaces près de la maison pour s'adonner à leurs jeux spontanés, mais cette réserve mise à part, ils sont capables de parcourir une certaine distance pour se rendre, par exemple, à la patinoire du quartier, de la même façon qu'ils se déplacent pour aller à leur terrain d'aventure, s'ils en ont un.

Le climat et la topographie

- Ces deux aspects du milieu ont une influence qu'il ne faut pas négliger. Les climats pluvieux ne commandent pas les mêmes aménagements que les climats caractérisés par des hivers longs et froids. Il faudrait aussi savoir mettre à profit la topographie naturelle du terrain.

La hiérarchisation des espaces de jeu

- Il existe une progression hiérarchique dans la fréquentation des espaces de jeu et les enfants devraient être capables de grandir au sein de leur collectivité en accomplissant chacune des étapes de cette progression. D'abord, ils devraient être capables de jouer en toute sécurité sur leur pas de porte, qui devrait être au rez-de-chaussée.
- Ensuite, ils devraient pouvoir trouver des espaces de jeu autour de la maison, d'où ils pourront être surveillés par leurs parents et d'où ils pourront revenir en vitesse quand ils auront besoin d'être rassurés.
- Les enfants d'âge scolaire auront élargi leur champ d'action. Ils aimeront bien s'adonner à des jeux spontanés dans leur voisinage immédiat, mais peu à peu ils voudront s'éloigner un peu plus pour participer par exemple à des jeux organisés ou visiter des endroits inconnus. Tôt ou tard, ils deviendront des éléments vivants et agissants de leur milieu, un milieu auquel ils voudront apporter leur contribution originale, pourvu bien sûr qu'ils y trouvent leur place.

La participation des résidents

- La participation des résidents à la conception, à la gestion et à l'entretien des aires de jeu est essentielle. Dans le cas de nouveaux aménagements, les futurs occupants devraient, dès le début et lorsque faire se peut, être mêlés aux décisions concernant leur futur milieu de vie et devraient par la suite continuer de participer au processus de gestion de leur ensemble par le biais de systèmse de consultation appropriés. Ces remarques valent aussi bien pour les enfants, si on veut surtout que l'aménagement convienne à leurs besoins et qu'ils soient prêts à assumer leur part de responsabilité dans le bon fonctionnement de tout l'ensemble.

Documentation de la SCHL et bibliographie

Publications disponibles sur demande aux bureaux de la SCHL

NHA 5104	SCCVE	*Cahier de documentation n°1, L'aire de création*, SCHL, Ottawa, 1978.
NHA 5105	SCCVE	*Cahier de documentation n°2, Le terrain d'aventure*, SCHL, Ottawa, 1977.
NHA 5106	Hill, Polly	*Aperçu des besoins des enfants et des adolescents en milieu urbain*, SCHL, Ottawa, 1977.
NHA 5112	Hill, Polly	« *L'équipement récréatif pour enfants dans les logements sociaux* », dans *Cadre de vie*, vol. 10, n° 1, 1974.
NHA 5138	SCCVE	*Aires de jeu pour enfants d'âge préscolaire*, SCHL, Ottawa, 1978.
NHA 5200	Hill, Polly	*Un bon cadre de vie pour élever nos enfants*, SCHL, Ottawa, 1978.
NHA 5210	SCCVE	*Liste du matériel documentaire disponible au Bureau national de la SCHL*, SCHL, Ottawa 1978.
NHA 5211	SCCVE	*Liste du matériel documentaire disponible aux bureaux régionaux de la SCHL*, SCHL, Ottawa, 1978.

Publications et matériel audio-visuel disponibles sous forme de prêts aux bureaux de la SCHL.

Livres et matériel audio-visuel disponibles aux bureaux régionaux et/ou provinciaux de la SCHL :

Livres :

Lady Allen of Hurtwood, *Planning for Play*, Thames and Hudson, Londres, (Angleterre), 1968, en anglais, 9 exemplaires.

Bengtsson, Arvid, *Le droit de l'enfant au jeu*, Association internationale des terrains de jeu, Sheffield (Angleterre), 1978, en français.

Bengtsson, Arvid, *Adventure Playgrounds*, Crosby, Lockwood and Sons Ltd., Londres (Angleterre), 1972, en anglais, 6 exemplaires.

Ellison, Gail, *Play Structures*, Pacific Oaks College and Children's School, Pasadena (Californie), (714 West California Boulevard), 1974, en anglais, 6 exemplaires.

Hogan, Paul, *Playgrounds for Free*, MIT Press, Cambridge (Mass.), 1974, en anglais, 6 exemplaires.

Rouard, Marguerite et Simon, Jacques, *Espaces de jeu*, D. Vincent, Paris (France), 1977, en français.

Dépliants :

Handicapped Adventure Playgrounds Association, *Adventure Playgrounds for Handicapped Children*, Handicapped Adventure Playgrounds Association (2 Paultons Street, London 3W3), Londres (Angleterre), 1973, en anglais, 10 exemplaires.

Hill, Polly, "Children and Space", dans *Habitat*, SCHL, Ottawa, 1972, en anglais, 12 exemplaires.

Séries de diapositives :

Là où vivent nos enfants, , diaporama conçu et réalisé par le SCCVE.

L'aménagement des aires de jeu pour les jeunes enfants, diaporama conçu et réalisé par le SCCVE.

Qu'est-ce qu'une aire de création? diaporama conçu et réalisé par le SCCVE.

Qu'est-ce qu'un terrain d'aventure? diaporama conçu et réalisé par le SCCVE.

Films :

Où donc jouent les enfants créateurs? 5 min., coul., 16 mm.

Qu'offrent les villes à l'esprit aventureux de ses jeunes 5 min., coul., 16 mm

Livres et matériel audio-visuel disponibles au Bureau national de la SCHL. Communiquer avec la Service consultatif sur le cadre de vie de l'enfant, Bureau national de la SCHL, chemin de Montréal, Ottawa (Ontario), K1A 0P7.

Livres :

Friedberg, M. Paul, *Handcrafted Playgrounds*, Vintage Books, Random House Inc., New York, 1975, en anglais, 6 exemplaires.

Hewes, Jeremy Hoan, *Build Your Own Playground*, Houghton Mifflin Co., Boston, 1974, en anglais, 8 exemplaires.

Dépliants :

Abernathy, W. D., *Play Leadership*, National Playing Fields Association, Londres (Angleterre), (57b Catherine Place, Londres WCI), 1972, en anglais, 6 exemplaires.

Association internationale des terrains de jeu, *Adventure Playgrounds and Children's Creativity*, Association internationale des terrains de jeu, Sheffield (Angleterre), (12 Cherry Tree Drive, Sheffield S11 9AE), 1975, en anglais, 3 exemplaires.

Association internationale des terrains de jeu, *Jeu et créativité, conception de l'environnement et formation des animateurs*, Association internationale des terrains de jeu, Sheffield (Angleterre), (12 Cherry Tree Drive, Sheffield S11 9AE), 1972, en français, 2 exemplaires, en anglais, 4 exemplaires.

Association internationale des terrains de jeu, *Terrains de jeu avec ou sans animateur?*, Association internationale des terrains de jeu, Sheffield (Angleterre), (12 Cherry Tree Drive, Sheffield S11 9AE), 1969, en anglais, 6 exemplaires.

Moore, Robin, *Open Space, Learning Place,*. College of Environmental Design, University of California, Berkeley (Californie), (Dept. of Landscape Architecture, 202 Wurster Hall, University of California, Berkeley, California 94720), 1973, en anglais, 6 exemplaires.

Salzer, Michael, "Let's All Play Together", dans *Current Sweden*, n° 123, 1976, en anglais, 12 exemplaires.

Films : *Children Waiting*, 15 min, coul., 16 mm, en anglais.

Bibliographie

Becker, F. D., "Children's Play in Multifamily Housing", dans *Environment and Behavior*, vol. 8, n° 4, décembre 1976, pp. 545-574.

Bengtsson, Arvid, *Environmental Planning for Children's Play*, Burns and MacEachern Ltd., Don Mills (Ontario), 1976.

Cooper, Claire, *Easter Hill Village: Some Social Implications of Design*, Free Press, New York, 1975.

Cooper-Marcus, Claire, "Children in Residential Areas: Guidelines for Designers", dans *Landscape Architecture*, vol. 64, n° 5, 1974, pp. 372-377.

Dattner, Richard, *Design for Play*, MIT Press, Cambridge, Mass., 1969.

The Educational Facilities Lab., *Found Spaces and Equipment for Children's Centers*, The Educational Facilities Lab, New York, 1972.

Frost, J. and B. Klein, *Children's Play and Playgrounds*, Boston Allyn and Bacon Inc., 1979.

Heyward, D. G., M. Rothenburg and R. Beasley, "Children's Play and Urban Playground Environments: A comparison of Traditional, Contemporary and Adventure Playground Types", dans *Environment and Behavior*, vol. 6, n° 2 (juin 1974), pp. 131-168.

Holme, Anthea and Peter Massie, *Children's Play: A Study of Needs and Opportunities*, Michael Joseph, London, 1970.

Association internationale des terrains de jeu, *Play in Human Settlements: Report of the Seventh International Conference held in Ottawa, August 26-28, 1978*, Association internationale des terrains de jeu, Angleterre, 1979.

Medrich, E. A. and M. Berg, "Children in Four Neighborhoods: The Physical Environment and its Effect on Play and Play Patterns", dans *Environment and Behavior*, à paraître dans le vol. 12, n° 2, juin 1980.

Shepherd, Gloria, "Neighborhoods should be designed to encourage Informal Play", dans *Involvement*, vol. 6, n° 6, pp. 23-25, juillet-août, 1974.

Glossaire

Aire de création

L'aire de création est une aire de jeu conçue par les adultes pour favoriser le développement global de l'enfant, aussi bien physique et social qu'intellectuel. Dans cette aire, les activités compatibles peuvent être regroupées, tandis que les activités incompatibles seront séparées par une zone tampon.

Aire de jeu

Partie d'un quartier ou d'une agglomération consacrée *uniquement* au jeu des enfants.

Aménagement domiciliaire global

Méthode de construction d'ensembles domiciliaires en vertu de laquelle la localisation et l'architecture des unités de logement sont intégrées au processus de planification et de conception du site domiciliaire, en même temps que le tracé des réseaux de circulation piétonnière et motorisée, l'allocation des aires de jeu et des espaces verts, le calcul des installations de service et l'aménagement paysager.

Animateur ou moniteur de terrain de jeu

Personne spécialisée dans l'organisation et la surveillance des loisirs en général ou du loisir des jeunes en particulier. L'animateur assume souvent la responsabilité d'un terrain de jeu ou d'un centre de loisir et il constitue un rouage essentiel du terrain d'aventure.

Configuration du site

Aspect général d'un site domiciliaire, englobant la division de l'espace, les travaux de terrassement, l'ensemble des ouvrages construits par l'homme et la végétation.

Densité de construction moyenne

Densité d'un ensemble domiciliaire comprenant de 25 à 50 unités à l'hectare (calcul exécuté en prenant les données brutes).

Espace libre à usage commun (espace communautaire)

Il s'agit d'étendues de terrain libres de toute construction utilisées par les résidents (adultes et enfants) pour leurs activités communautaires de nature active (pratique des sports, par exemple) ou passive (s'asseoir, regarder, marcher).

Logements de caractère familial

Pour satisfaire aux besoins d'une famille avec enfants, les logements des ensembles domiciliaires devraient :

- comporter deux chambres à coucher ou plus
- avoir leur entrée principale au rez-de-chaussée
- avoir une voie d'entrée et un abri pour la voiture.

De plus, l'aménagement du site devrait être conçu de façon que les occupants puissent bénéficier d'une certaine intimité (visuelle et sonore) et disposer d'espaces de détente privés et communautaires (y compris des terrains pour les jeux organisés ou spontanés), en plus d'un réseau de trottoirs leur permettant et permettant à leurs enfants de circuler sans danger dans les environs.

Taille de l'ensemble domiciliaire

Ensemble domiciliaire de taille modeste :

Ensemble comportant moins de 50 unités de logement et qui contient généralement une partie seulement de l'infrastructure collective dont elle a besoin, celle-ci étant complétée par l'équipement des quartiers voisins.

Ensemble domiciliaire de taille moyenne :

Ensemble comportant de 50 à 100 unités, à peu près autonome sur le plan de son infrastructure collective.

Ensemble domiciliaire de grande taille :

Ensemble comportant plus de 100 logements, autonome sur le plan de l'infrastructure collective.

Terrain d'aventure

Le terrain d'aventure est un endroit où les enfants construisent leur propre terrain de jeu sous la conduite lointaine d'un animateur adulte qualifié, qui agit surtout comme compagnon de jeu. Les enfants sont invités à apprendre à maîtriser leur environnement en construisant des cabanes ou des fortins, en faisant cuire des aliments sur le feu, en creusant des souterrains, en faisant des jeux avec l'eau, en cultivant un potager, en s'occupant des animaux ou en s'adonnant à diverses activités sociales comme monter une pièce de théâtre, organiser une fête, faire de la musique ou danser.

Terrain de jeu universel

Terrain où les sept catégories d'activités décrites plus tôt dans l'ouvrage sont réunies dans un même espace, qui peut couvrir une superficie de 1 000 m^2 environ.

Zone tampon

Tout élément qui permet de créer une séparation visuelle et sonore entre deux utilisations incompatibles du sol. Ce peut être un banc de terre, une bande de terrain, des arbres, une clôture ou une haie.

Index

Abri : 31, 71.
Activités créatives : 27-29, 42-44, 52-54, 58-60, 61-62.
Activités intellectuelles : 30, 36, 42, 43, 44, 47, 52, 59, 63.
Activités sociales : 25-27, 31, 41, 44, 45, 46, 59.
Adresse physique : 23.
Adultes : 4, 8, 13, 88.
Âge préscolaire : 78.
Aire de création : 68, 109.
Aire de création — Cahier de documentation N° 1 (1') : 29, 59, 62, 67, 93.
Aires de jeu : 36, 46.
Aires de séjour extérieures : 37, 38, 57.
Aires ouvertes : 15.
Aires réservées aux jeux de balle : 19.
Aménagement des terrains : 3, 27, 109.
Animateurs : 18, 26, 28, 30, 71, 73, 74, 109.
Animaux : 53, 72, 74 ; soin des — : 14, 25.
Appareil de jeu : 24, 53, 62, 63, 82.
Appareil d'escalade : 4, 24, 27, 38, 44, 45, 46, 47, 53, 62-64, 79.
Appareils scientifiques : 31.
Arbres : 52-54, 73, 81, 83, 85 ; cabanes dans les — : 26, 28, 53, 84-85.
Autorités municipales : 40.

Balançoires : 24, 41, 64-66 ; — collectives : 62, 65.
Balle au pieu : 44, 45, 78-79, 84.
Bancs : 20, 22, 27, 31, 46, 70-71, 78.
Banc de terre : 58.
Bicyclette : 5, 21, 46, 52.
Blocs : 69, 84.
Bruit : 14, 15, 19, 42, 72.
Buttes : 44, 56, 66, 81, 82, 83, 84, 85.

Cabanes : *Voir* Maisonnettes.
Centres communautaires : 36, 38, 47.
Centre-ville : 40, 99.
Circulation : 21 ; — piétonne : 51-52 ; — automobile : 50-51.
Clôture : 20, 38, 44, 55, 58, 73, 79, 82, 85.
Comité de citoyens : 90, 91, 93.
Comité des loisirs : 89, 91, 92.
Concentration élevée : 3, 50, 94.
Concentration moyenne : 3, 45, 50, 94, 111.
Conduites de drainage (*Voir aussi* Système de drainage) : 61.
Confiance : 23.
Configuration du site : *Voir* Aménagement des terrains.
Construction : 73 ; coûts de — : 75.
Construction domiciliaire au sein d'un quartier existant : 3, 41.
Créativité : *Voir* Activités créatives.
Critères d'aménagement du terrain : 4, 34.

Défi : 23, 62.
Drainage : 56, 61.

Eau : 28, 31, 53, 58-60.
École primaire : 3, 7.
École secondaire : 3, 7.
Écran (*Voir aussi* Zone tampon) : 35, 58, 72, 79.
Ensembles bâtis dans des quartiers existants : 3, 41.
Ensemble du site : 21.
Entretien : 93-95.
Espace aménagé : 28, 31, 44, 56.
Espaces communautaires : 4, 33, 88, 98, 110.
Espaces communs : 21.
Espaces de rangement : 23, 29, 67, 68-70, 74, 83, 84.
Espace naturel : 28, 31, 38, 39, 52, 53, 56.
Espaces ouverts : 21, 54, 82, 83.
Exploration : 25, 27.

Faible densité : 5.
Famille : 17, 18.
Fonctions motrices : 10.

Garderies : 38.
Glissoire : 25, 64, 66-67, 84-85.
Groupes de citoyens : 40, 77.

Habitations : 35, 36, 38, 47, 99, 110.
Handicapés : 15, 51, 71.

Identité : 7.
Indépendance : 7.
Installations publiques : 35.
Installations récréatives : 88.

Jeux : au sol : 44 ; d'adresse : 31 ; de balle : 19, 45, 46 ; de cartes : 30 ; de groupe : 29 ; de stratégie : 10, 22, 27, 30, 36, 41, 43, 45 ; paisibles : 26 ; tables de — : 27, 31, 70, 79.
Jeux corporels : 19-25.
Jeu de projection : 41, 42.
Jeux d'imitation : 14, 25.
Jeux d'improvisation : 23, 26, 41.
Jouets : 68.
« Jouets dépareillés » : 68-70, 85, 93, 94.

Lieu de rencontre : 70.

Maisonnette : 14, 27, 71, 73, 82, 83, 93.
Maîtrise musculaire : 23.
Matériaux de rebut : 72, 73, 93.
Matériel d'artiste : 29.
Maturité affective : 11.
Meubles : 67.
Milieu : 99, 100.
Municipalité : 3, 43, 88, 91.

Nature : 31, 52-54.

Outils : 71, 94.

Parcs : 14, 36, 38, 47, 98.
Parents : 7, 19, 24, 26, 28, 52.
Passe-temps : 30.
Patinoire : 57, 83, 100.
Ping-pong : 22, 23, 37, 41, 78, 79, 84.
Piste asphaltée : 47, 80, 81, 83.
Placards de rangement : *Voir* Espaces de rangement.
Planche à roulettes : 55, 80-81.
Plantes : 21, 38, 44, 50, 53-57, 79.
Pompe : 58, 59.
Poupées : 28.
Promoteurs : 6, 11, 43.
Protection contre le vent : 23, 79.

Quartier : *Voir* Voisinage.
Quartier existant : 38, 40, 72, 75, 77, 84, 91.

Remises : *Voir* Espaces de rangement.
Réseaux publics : 77.
Risques : 10, 23.
Routes : 35, 36, 47, 50, 72, 77.
Rues : 20, 22, 30, 36, 40, 50, 57, 67.
Ruisseau : 46, 57, 77, 80, 82-85.

Sable : 17, 28, 61-62.
Saut (sauter) : 23, 24, 63, 64.
Sécurité : 24.
Se mesurer à : 22.
Service consultatif sur le cadre de vie de l'enfant : 1, 49, 104.
Sièges : *Voir* Bancs.
Surfaces dures : 20, 22, 26, 50, 56.
Surveillance : 29.
Système de drainage : 61, 83, 85.

Taille et poids : 9.
Téléférique : 64, 81, 83.
Terrain d'aventure : 29, 42-43, 71-74, 82-83, 92-93, 110.
Terrain d'aventure (le) — Cahier de documentation N° 2 : 74.
Terrain de jeu universel : 42, 110.
Terrains désaffectés : 43.
Terrains de stationnement : 20, 21, 22, 35, 36, 38, 40, 50, 57.
Toit : 68 ; — terrasse : 82, 83.
Topographie : 22, 100.
Trottoirs : 33-36, 46, 51-52.

Urbanistes : 6.

Valeur du terrain : 77.
Vandalisme : 69, 72-73, 88-89.
Végétaux : *Voir* Plantes.
Voisinage : 13, 34, 47, 75.

Zone boisée : 54.
Zone tampon (*Voir aussi* Écran) : 36, 42, 44, 55, 110.